

POWER

**Fun &
Action**

Markt & Technik

DM 6,50

öS 50,- / sfr 6,50

lit. 7700 / hfl 8,-

dkr 35,- / fmk 30,-

The next Mutation

SPACE QUEST 5

*Abenteuer &
Forschung*

- Eco-Quest 2
- Iron Helix
- Eric, the Unready
- Shadow of the Comet
- Rolo to the Rescue

Hau mich

SEAL TEAM

Harte Männer unter
Beschuß – erste Infos
zur Machosimulation

BEHOLDER 3

UNDERCOVER SPORTSWEAR



LOOK UNDERCOVER.



SMOKE UNDERCOVER.

Undercover ist eine gut getarnte Zigarette von HB.

in term

editorial

Silberne Aussichten

● Seit zwei Jahren schwärmt jeder davon: Die Entwickler, die Industrie, der Kunde. Und dennoch: Trotz aller Bekenntnisse läßt ihr Siegeszug immer noch auf sich warten. Die Compact Disc gilt als das Speichermedium der Zukunft, doch im Spielbereich kommt sie langsamer als gedacht auf Touren. Spätestens zum Weihnachtsgeschäft '93 dürfte sie sich allerdings bei uns endgültig etabliert haben. Nachdem die Japaner ihre Computer und Videospiele schon länger mit Silberlingen bestücken, sind für die nächsten Monate endlich europäische und amerikanische CD-Produktionen angekündigt,

die nicht nur Disketten-Originale minimal verändert auf Compact Disk bieten. Ein vertontes Space Quest 4 oder die komplette Wing-Commander-Serie sind zwar lohnenswerte Käufe, eine Rechtfertigung für CD-ROM aber noch lange nicht.

Die Softwarefirmen reduzieren dank CD die mittlerweile horrenden Produktionskosten für 16-MBit-Module oder einem Dutzend HD-Disketten ganz gewaltig. Mehr als 2 Mark dürfte die Herstellung einer CD nicht mehr kosten. Die gesparten Beträge müssen allerdings in die Entwicklung investiert werden. Wer ein professionelles CD-Spiel schaffen will, muß mit erheblich höheren Entwicklungskosten rechnen: Soundtrack, Grafik-Intermezzi und spielerische Innovationen kosten Zeit, sprich Geld.

Wenn im Sommer schließlich das Mega-CD fürs Mega Drive erscheint, CD-ROMs in jedem vierten PC stecken und die Softwareindustrie ein gutes Dutzend atemberaubender Silberlinge veröffentlicht, wird's hoffentlich jeder kapieren: Gespielt wird in Zukunft von und mit CD – bis eines Tages die Laserdisc ihren Platz einnimmt...

Ein analoges Jahr mit digitalen Highlights wünscht

Euer

Power-Play-Team

7th Guest von Virgin warlet schon in der Vorversion mit atemberaubender Grafik und sagenhaften "Live"-Animationen auf.

Die Software fürs Mega-CD ist zwar noch nicht ausgereift, aber vielfältig sortiert: Vom Time-Gal-Zeichentrickfilm (oben), über Thunder Storm FX (links) bis zu Full Motion Video.

106

Eiskalt: In *Transarctica* holt sich der Strategie Frostbeuten.



32

Subtropisch: In *Seal Team* führt Ihr Euer 3-D-Platoon in den Dschungelkampf.

Aktuell

Dogfight: Luftkampf über den Wolken	6
Messebericht aus Las Vegas, Teil 2	8
Iron Helix: Science-fiction-Abenteuer auf CD-ROM	20
Xenobots: Die Roboter sind los	22
Cyberace: Willkommen in der Virtual Reality	24
Eye of the Beholder 3: Erste Infos zum High-End-Rollenspiel	28

Sierra: Neues von den amerikanischen Adventure-Profis 30

Seal Team: Electronic Arts löst den Vietnam-Konflikt. 32

Little Devil: Gremlins Pakt mit dem Teufel 34

Schnipsel aus der Softwareszene 36

Unter der Lupe

Der Feldherr auf dem Bildschirm: Alles über Strategiespiele 114

Interview mit den Empire-Machern 142

Computerspiele tests

Batman Returns	46
Civilization	49
Dragon's Lair 3	111
Eric, the Unready	44
Flashback	109
Flies	48
Fly Harder	110
Hannibal	105
Legend of Myra	113
Lirpa Lirpa	112
Magic Candle 3	108
Nick Faldo Golf	113
Shadow of the Comet	45

Space Quest 5	40
Transarctica	106
Trolls	111
Whale's Voyage	107

Videospieltests

Chakan	129
Exhaust Heat 2	125
Muhammad Ali Boxing	127
PGA Tour Golf 2	126
Rolo to the Rescue	124
Talespin	128
Terminator 2	122
Vikings	123

Kurztests Videospiele

California Games 2	131
Dragon's Lair	131
Grand Slam	130
Lethal Weapon	130
NBA Allstar Challenge	130
Out of this World	130
Pocky & Rocky	131

Handheld Corner

Wave Race	132
Bionic Commando	132
Star Hawk	132
Avenging Spirit	132
GG Shinobi 2	132
Defender of Oasis	132

28

"It's not easy beeing green" – der Drache aus Westwoods *Eye of the Beholder 3*





40

Groundcontrol to Major Tom: *Space Quest 5* auf der Startrampe.



46

Er bremst auch für Kinder: *Batman* ist wieder unterwegs.



123

Sie trinken den Met, bis keiner mehr steht: *The lost Vikings* fürs Super NES.

127

Parkinson kann Sprites nicht stoppen: *Muhammad Ali* wieder im Ring.



Wing Commander (SNES)	88
World of Illusion (MD)	87
Clue Book	
Planet's Edge, Teil 1	90

Powertips

Computerspieletips

4-D-Sports-Driving	70
BC-Kid	70
Comanche	79
Goblins 2	67
Inca	62
Star Control 2	62
The Incredible Mashine	80
The lost Files of Sherlock Holmes	76
Tiny Skweeks	62
Ultima 7 - The Black Gate	62
Wizardry 7 - Crusaders of the Dark Savant	62

Videospieletips

Ecco the Dolphin (MD)	88
Jimmy Connors Pro Tennis Tour (SNES)	89
Lotus Turbo Challenge (MD)	88
NHLPA Hockey (SNES)	86
Prince of Persia (SNES)	89
Sküljagger (SNES)	88
Sonic 2 (MD)	82
Super Mario Land 2 (GB)	88
Tiny Toon Adv. (SNES)	88

Rubriken

Editorial	3
Hitparade	39
Nippon Corner	140
Leserbriefe	55
Modem-Allerlei	58
Soundkarten-News	60
Headware: Multimediale Infos	146
Laser-Age	134
Crème de la crème	94
Vorschau auf die kommende Ausgabe	150
Impressum	53
Inserentenverzeichnis	86

22

Die Bots sind los: *Xenobots* nennt sich Nova Logics neuestes Gemetzel.



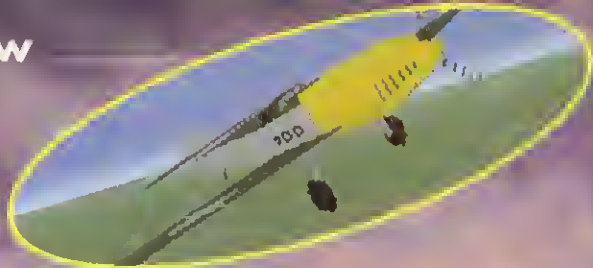
40

20

32

28

◆ **93** ◆



Dogfight

Langsam aber sicher kommen die prominenten Hersteller von Simulationen in Zugzwang. Alles was im Flugzeug-, Schiffsbau oder in der Fahrzeugtechnik Rang und Namen hat, wurde bereits in einer digitalen Form auf passendes Computerformat gebracht. Wenn sich schon keine neuen "Vehikel" als simulationswürdig erweisen, muß man auf Altbewährtes zurückgreifen, dieses aber in einer neuen Form präsentieren, sagten sich beispielsweise die Microprose-Programmierer. Im geselligen Kreise schaute man sich einen Haufen Simulationen, vor allem Programme, in denen Flugzeuge eine Rolle spielen, an. Nach gründlichem Studium war die Idee zu einer neuen Simulation geboren. *Dogfight*, immerhin schon seit rund zwei Jahren in Arbeit, soll anders sein als herkömmliche Spiele

Alleine fliegen macht keinen Spaß. Kein Wunder, daß Microprose jetzt eine neue Flugsimulation präsentiert, die extra für viele Piloten gedacht ist.

des Genres. Derweil der Trend zu immer komplexeren und somit komplizierteren Programmen ungebrochen anhält, beschränkt sich *Dogfight* auf das Wesentliche – den Luftkampf.

Da das Duell mit einem Computergegner auf Dauer

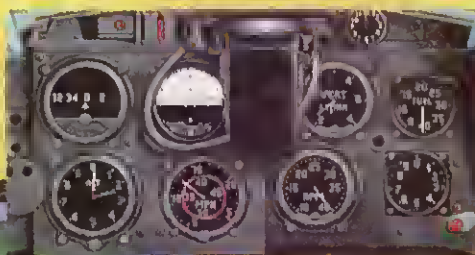
etwas langweilig wird, lenkten die *Dogfight*-Macher vor allem auf verschiedene Link-, Modem- und Netzwerkoptionen ihr Augenmerk. So soll die Finalversion nicht nur die mittlerweile obligatorische Link-Option via Kabel bieten, sondern auch Netzwerkfunktionen

für ein ausgebautes Mehrplatzsystem. Um den Datenfluß nicht unnötig zu verzögern, haben sich die Programmierer vor allem grafisch auf das Notwendigste beschränkt. Das Cockpit, aus dem Ihr die Umgebung seht, ist eher spartanisch. Je nach Flugzeugtyp, es stehen immerhin 12 Maschinen zur Wahl, gibt's ein simples Fadenkreuz (beispielsweise beim Fokker Dreidecker), oder ein modernes HUD-Display (wie bei der Mig 23). Wer möchte, kann im "Was wäre wenn?"-Szenario sogar mit einem Uraltflieger gegen einen modernen

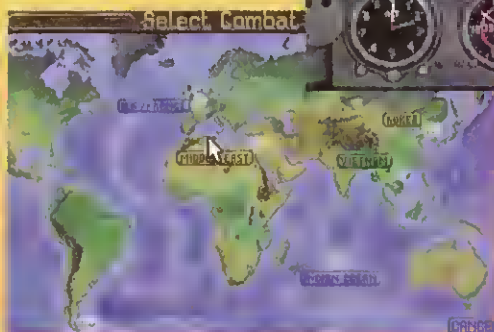
Düsenjet antreten. Instrumente sucht der Duellant auf den ersten Blick vergeblich. Erst per Knopfdruck wird das Panel mit Tacho, Höhenmesser und anderen wichtigen Anzeigen, ein-, und wieder ausgeblendet. Der Vorteil der "Spar"-Grafik liegt auf der Hand: Die Datenleitungen werden nicht mit unnötigen Bilderdaten überflutet, sondern schaufeln konsequent die Bytes fürs Fliegen durch die Rechner. Scharfe Kurven, gewagte Loops oder halsbrecherische Ausweichmanöver bringen so den Spielfluß nicht ins Stocken. Trotzdem braucht der heimische Pilot nicht auf nötigen Komfort zu verzichten. Unterschiedliche Perspektiven stehen auf Wunsch ebenso zur Verfügung, wie ein umfangreiches Einstellmenü für den Schwierigkeitsgrad. Obwohl bei *Dogfight* ganz klar der Schwerpunkt auf der Mehr-Spieleroption liegt, kommen auch Solo-Piloten, die mal schnell eine Runde fliegen wollen, nicht zu kurz. Wer allein in den Vektoren Himmel steigt, darf, wie in einer herkömmlichen Simulation, auf eine Reihe von fertigen Kampf-Missionen in sechs verschiedenen Ländern zurückgreifen.

Zuerst dürfen sich PC-Piloten im Netzwerkduell vom Himmel holen, im Laufe des Jahres folgt eine Amiga- und eine Atari-ST-Fassung von *Dogfight*. mh

Das Instrumentenbrett gibt's erst auf Knopfdruck



Hier sucht Ihr Euch den Einsatzort für das Duell aus



12 verschiedene Flugzeuge stehen Euch zur Verfügung

Select Enemy Aircraft



Ein paar Tretter und die gegnerische Maschine tänzt an zu brennen



In diesem Menü läßt sich der Schwierigkeitsgrad variieren

NEUER, FANTASTISCHER 16-BIT SPIELE-SPASS NUR FÜR SUPER NINTENDO®.

So geheimnisvoll war Disney World noch nie:

The Magical Quest

Starring **MICKEY MOUSE**

Power Play 2/93 urteilt: „Das bisher beste Disney Videospiel.“ Mit deutschen Texten. Nur für Super Nintendo®. Wieder eine neue, unglaubliche Reise in die magische 16-Bit Spielewelt von Nintendo®: Mickey öffnet das Tor zu einem fantastischen Reich voll riesiger Kletterpflanzen und geheimnisvoller Kreaturen. Pluto ist verschwunden, aber Mickey ist ihm dicht auf den Pfoten. Als Zauberlehrling fliegt Mickey auf einer Riesenkirsche und besiegt die Leibwächter von Emperar Karla. Die Suche nach Pluto wird zu einem magischen Erlebnis! Phantastische 16-Bit Grafik und ein traumhafter Soundtrack: ein Jump'n'Run-Spiel der Spitzenklasse. Schöner kann die Disney Welt nicht sein.

Für 2 Spieler. Nur für Super Nintendo®.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Man nehme
ein Stück
Land im
Nirgendwo, vie-
le Millionen Elek-
trovolt, noch
mehr klimpern-
de Dollar und fer-
tig ist der ameri-
kanische Traum
in der Wüste

Der Traum des amerikani-
schen Spielers liegt im
trockensten Teil von Nevada,
gleich zwischen Grand Canyon
und dem Tal des Todes. Der
Traum heißt Las Vegas und ist
die unmöglichste Stadt die
man sich denken kann. Keine
Industrie, kein Handel und kein
normales städtisches Leben –
der Motor der dieses Unding
antreibt ist ganz allein der
schnelle Dollar.

Nevada ist einer der weni-
gen Staaten in Nordamerika in
dem das uneingeschränkte
Glücksspiel erlaubt ist, Las
Vegas deshalb das Mekka
jedes Klein- und Großzockers
in den USA. In den grandios-
kitschigen Hotelcasinos rattern
24 Stunden die "Slot-Machi-
nes", drehen sich die Roulette-
Kugeln, werden Vermögen bei
Poker und Black-Jack gemacht

Die Stadt Spiel

Software reserviert sind, wird
in einem kleinen Eckchen der
Messe unser zukünftiges
"Spielmaterial" vorgestellt.
Da die meisten Firmen ihr
Software-Pulver schon im
vergangenen Weihnacht-
geschäft verschossen
haben, daß Angebot an neuen
Programmen also relativ klein
ist, bleibt umso mehr Zeit um
neue Trends und Tendenzen
aufzuspüren.

Erstaunlicher Gewinner der
Messe: Das Strategiespiel. Es
gibt kaum eine Firma, die nicht
unsere Fähigkeiten als Gene-
ral und Taktiker auf die Probe
stellt. Auch der Siegeszug des
CD-ROM ist nicht mehr aufzu-
halten. Wir wagen die These,
daß Ende des Jahres fast die
Hälfte der angebotenen Soft-
ware auf Compact Disc ausge-
liefert wird. Wie üblich wird
unser Lieblings-Amiga in Ame-
rika schnöde übergangen. Bis
auf ein paar späte Umsetzun-
gen war kein Lichtstreif am
Horizont auszumachen.

Was sonst noch an Aufre-
gendem, Spannendem und
Neuartigem auf unsere Com-
puter zukommt, erfahrt Ihr im
Messebericht.

vw



Ringworld: Larry Nivens Kultroman als Computerspiel.

Abenteuer

Amerika war und ist traditi-
onell ein starker Markt für
Abenteuer-Spiele. Umso er-
staunlicher, daß die beiden
Adventure-Giganten Sierra
und Lucasarts Games in die-

sem Jahr ein eher schwaches
Bild boten. Ken Williams
Geschichten-Erzählertruppe
war gar nicht erst angereist
und wir mußten Sierra im
Anschluß an die Messe selbst
auf die Bude rücken um nähe-
res in Erfahrung zu bringen
(siehe Bericht in dieser Ausga-
be). George Lucas Spieltrup-
pe kaute derweil nervös an
den Nägeln – X-Wing ist immer
noch nicht fertig – und konnte
sonst nur das bereits von uns
vorgestellt Day of the Tentacle
anpreisen. Bei näherer Be-
trachtung alles andere als ein
würdiger Maniac-Mansion-
Nachfolger.

In unmittelbarer geographi-
scher Nähe zu Sierra, beide
Firmen residieren im kaliforni-
schen Coarsegold, entwickelt
die relativ junge Firma Tsuna-
mi erste Aktivitäten. Auf der
Messe konnte man neben
einem extrem schlechten Ge-



Kunterbunt: Day of the Tentacle

und wieder verloren. Welcher
Ort eignet sich besser für die
Frühjahrsmesse der Compu-
ter- und Spieleindustrie. Neben
unzähligen Hallen, die für
"seriöse" Computer-Hard- und

Day of the Tentacle:
Der zweite Teil von
Maniac Mansion.



er len



ping Hand" in diesen Tagen bei Simon & Schuster. Co-Autor ist wieder Larry Pournelle. In die ferne Zukunft der Menschheit entführt uns *Protostar*. In dieser Mischung aus viel *Starflight* und wenig *Wing Commander* führen wir einen Helden durch einen komplizierten Plot und treffen mit 15 Alien-Rassen in Kontakt.

Ebenfalls bei Tsunami aktiv: Oberpolizist und Designer Jim Walls, der sich nach dem nur mäßigen Erfolg des letzten

Ringworld: Adventure-Neuling Tsunami schnappt einen dicken Lizenzfisch.

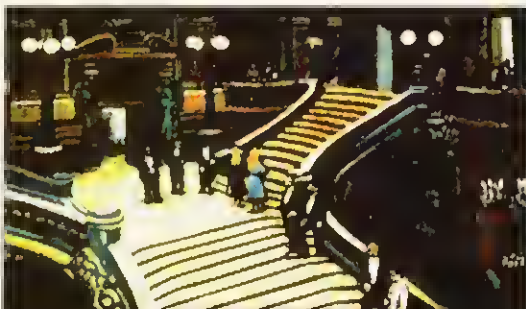
ser Ausgabe) einmal mehr bewiesen, was für ein spielerisches Potential im guten alten Textadventure steckt.

Ebenfalls auf den Spuren der Altvorden wandelt Activision. Neben der fast schon penetranten Verwertung alter Titel in immer neuen Compilation-Kombinationen und spärlicher Super-NES-Aktivitäten steht uns ein Wiedersehen mit dem *Zork*-Universum ins Haus. *Return to Zork* hat aber mit den ursprünglichen Infocom Textadventures nur noch den Ort der Handlung gemeinsam. Das "Underground Empire" der neunziger Jahre ist voll digitalisiert, alle Personen reden mit Euch auf Englisch und satter Stereosound schallt durch die weiten Hallen. Für alte Info-

schicklichkeitsspielchen mit dem Namen *Wacky Funsters* erste Spielsequenzen des *Adventures Ringworld: Revenge of the Patriarch* bewundern. Ob der Science-fiction-Lizenzbrocken hält, was der große Name verspricht, muß sich zwar noch zeigen, zumindest

Return of the Phantom:
Musikalische
Rätsel im
Opernhaus.

**Beneath a
steel Sky:**
Enzeit-Grafik
von Dave
Gibbons.



Patrons attend a new opera,
unaware of a lurking presence...

Alle Adventures auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Termin
Blue Force	MS-DOS	Tsunami	2. Quartal
Cyberrecca	MS-DOS/Amiga	Cyberdreams	2. Quartal
Day of the Tentacle	MS-DOS	LucasArts	2. Quartal
Dragonsphere	MS-DOS/Amiga	Microprose	2. Quartal
Eco Quest 2	MS-DOS	Sierra	2. Quartal
Freddy Pharkes	MS-DOS	Sierra	2. Quartal
Home Alone 2	MS-DOS	Capstone	1. Quartal
I Hava no Mouth	MS-DOS/Amiga	Cyberdreams	4. Quartal
I Must Scream	MS-DOS/Amiga	Cyberdreams	4. Quartal
Legend of Kyrendia Teil 2	MS-DOS/Amiga	Virgin	2. Quartal
Protostar	MS-DOS	Tsunami	2. Quartal
Return of the Phantom	MS-DOS/Amiga	Microprose	2. Quartal
Return to Zork	MS-DOS	Activision	1. Quartal
Ringworld	MS-DOS	Tsunami	1. Quartal
Spaceship Warlock	CD-ROM	Reactor	2. Quartal
Star Trek Next Generation	MS-DOS	Spectrum HoloByte	2. Quartal
Weyna's World	MS-DOS	Capstone	2. Quartal
Beneath a steel Sky	MS-DOS	Virgin	2. Quartal

Police Quest Teils im Unfrieden von Sierra getrennt hat und nun eigene Wege gehen will. Sein neuestes Programm? Richtig, ein Polizeiabenteuer mit dem Namen *Blue Force*. "Law and Order" Typen dürfen voll digitalisierte Helden durch eine amerikanische Großstadt steuern und Mordfälle aufklären – wie aufregend.

Weitaus ruhiger, was den finanziellen Erfolg seiner Programme angeht, darf da Legend-Boß Bob Bates in die Zukunft blicken. Der hat mit *Eric the Unready* (Test in die-

comer besonders interessant: Der Packung liegt ein fettes Geschichtsbuch bei, das umfassend über die *Zork*-Welten informiert.

Ein weiterer Angriff auf unser Adventure-Geschick kommt von ungewohnter Seite: Microprose setzt auch im neuen Jahr auf dieses Genre und liefert gleich zwei neue Programme. Die Handlung von *Return of the Phantom* folgt lose dem Musical-Stoff von Andrew Lloyd Webber. Gesteuert wird der Held mit dem gleichen System, das sich schon bei *Rex Nebular* bewährt hat. Wie sein Astronauten Vorbild kann auch der Mantel und Degen Held den Schwierigkeitsgrad seinen Fähigkeiten anpassen. Etwas gewalttätiger geht's in *Dragonsphere* zur Sache. Wir landen in einem alternativen Mittelalter und müssen den Helden mit Maus und Spielwitz sicher durch alle Rätselgefahren lenken.

sorgte aber die Anwesenheit von Autor Larry Niven für den nötigen Glanz.

Wie wir von ihm erfahren konnten, erscheint die Fortsetzung seines Erfolgsromans "Der Splitter im Auge Gottes" unter dem Namen "The Grip-

**Protostar:
3-D
Aben-
teuer im
Weltraum**



Das ist Maxx.
Maxx bringt
Spiele mit
Spaß-
garantie!

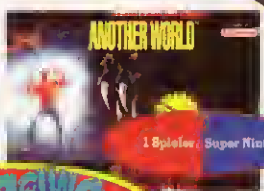


LAGUNA
VIDEO

Spielespaß

Die Super-Spiele mit der neuen LAGUNA-Spaßgarantie:
gibt's bei LAGUNA ein neues.

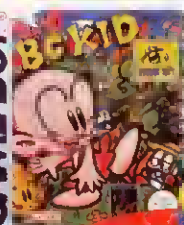
Another World
Superheißes
Jump'n'-Run-
Spiel. Extraklasse:
3D-Grafik!



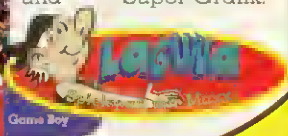
Lemmings
Das Mega-
Strategie-Kult-
spiel. Oft prämiert,
z.B. 'Strategiespiel des
Jahres' (Video Games 2/93)



GAME BOY



B.C. Kid
Bei Bonk, dem coolen
B.C. Kid, geht wieder die
Post ab. Mit Top-Musik
und Super-Grafik!



GAME BOY

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo



LAGUNA

GAMES®

NEU!

Maxx, das Kerlchen links, ist LAGUNAs leicht abgefahrener neuer Spaßbeauftragter. Wo Maxx auftaucht, bleibt kein Auge trocken.



Auf alle Spiele mit diesem Zeichen gibt's ab sofort die LAGUNA-Spaßgarantie: Einmalig 4 Wochen Umtauschrecht gegen ein anderes LAGUNA-Spiel mit Spaßgarantie-Sticker für das gleiche System!

garantiert!

Wenn Ihr mit einem Spiel nicht absolut zufrieden seid,
Das geht ganz einfach!*

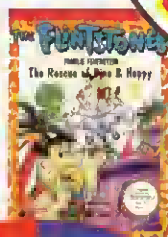


Star Wars
Schlechte Karten für
Darth Vader: Mit Han Solo,
R2D2 und Co. heizt Ihr dem
schwarzen Lord höllisch ein!

1 Spieler
Game Boy
(ab Mai 93)



The Flintstones
Familie Feuerstein
in Not: Fiese Mieslinge
haben die Dinos ins
3. Jahrtausend entführt.
Gebt ihnen Saures!

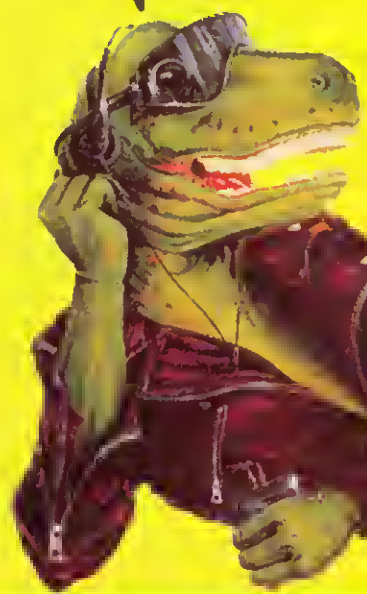
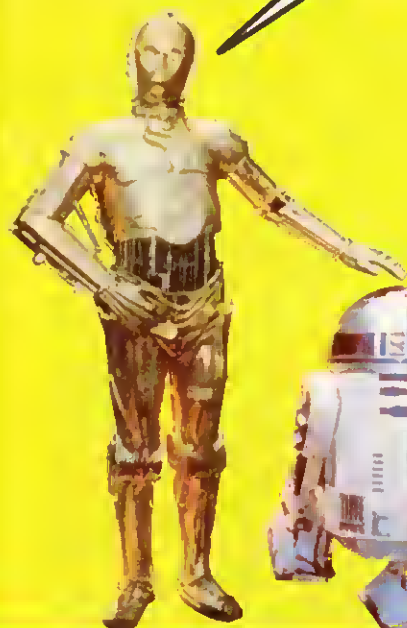


1 Spieler
Game Boy

Dino City
Rettet Dino City
und die Dinosaurier!
Schnelle Action für
Dino-Fans.



1 Spieler
Super Nintendo



* Einfach innerhalb 4 Wochen ab Datum des Kaufbeleges den Kaufbeleg, das Originalspiel mit Verpackung und 6.- DM in bar oder per Scheck als Portokostenpauschale an LAGUNA einsenden.

Nintendo™, NES™, Game Boy™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as™ are trademarks of Nintendo.

Mit schwerem Geschütz geht Virgin an den Start. Ihr CD-ROM-Spiel *The 7th Guest* steht kurz vor der Auslieferung und wird, zumindest nach eigenem Bekunden, den Spielmarkt revolutionieren. Zurück auf dem Boden der Tatsachen bietet das von den Trilobyte-Designern Graeme Devine



Chess Meister:
Blödschach
von Spectrum
Holobyte

Strategie & Taktik

und Rob Landeros entwickelte Programm zwanzig grafisch beeindruckende Räume eines Spukhauses, in denen wir uns frei bewegen können. Was an spielerischen Feinheiten dabei auf uns zukommt wird sich bei näherer Betrachtung noch zeigen.

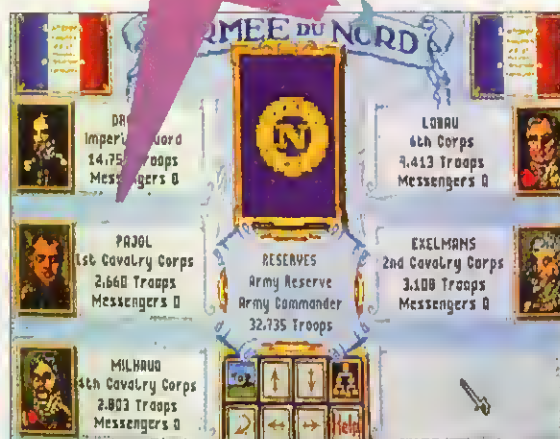
Der zweite Hoffnungsträger für das Frühjahr ist zweifellos *The Legend of Kyrandia Book Two*. Westwood arbeitet mit Hochdruck an den letzten Feinheiten. In der nächsten Ausgabe werden wir Euch hoffentlich schon mehr zeigen können.

Wer seinem Computer ein edles Stück Software gönnen möchte, wartet auf die MS-DOS CD-ROM-Umsetzung von *Spaceship Warlock*. Das Macintosh-Spiel von Reactor bewegt sich zwar spielerisch nur im gehobenen Mittelfeld, kann dafür aber atmosphärisch voll überzeugen.

Trekkies warten gespannt auf Spectrum Holobytes *Star Trek - The Next Generation*. Diesmal geht Ihr nicht mit Kirk, Spock und Pille, sondern mit Worf, Riker und Captain Picard auf die Reise. Wieder steht eine Mischung aus klassischem Adventure und 3-D Kampfsimulator auf dem Programm.

Während wir uns noch an der zweiten "Star Trek"-Staffel erfreuen, darf man im amerikanischen Fernsehen schon "Deep Space 9" bewundern. Diese neuen Geschichten spielen nicht mehr auf der guten alten Enterprise, sondern auf einer Raumstation am Rande des Universums.

**Fields of Glory:
Der
Kaiser
aller
Franzo-
sen vor
der
entschei-
denden
Schlacht.**



Gag am Rande: Das von uns bereits vorgestellte Softsex-Spielchen *Cobra Mission* wird wahrscheinlich offiziell in Deutschland erscheinen. Megatech-Chef Kenny Wu sucht fieberhaft nach einem europäischen Distributor. Es kommt noch besser: Da sich die Erotikperle in den Staaten extrem gut verkauft hat, werden weitere japanische Spielchen auf MS-DOS konvertiert. Bereits im Frühjahr erscheinen die Adventure-Rollenspielmischungen *Robot Fighter* und *Dragon Fighter III* in den USA. Für Chauvi-Nachschub an gepixelten Oberweiten ist also gesorgt. Unser Sex-Spezialist Knut "Hormon" Gollert bleibt am Ball und wird Euch rechtzeitig informieren.

Unter den grauen Himmel einer pessimistischen Zukunft versetzt uns Beneath a steel Sky von Revolution-Software. Die Grafiken des Endzeit-Abenteuers stammen von Dave Gibbons, unter anderem Zeichner der "Watchmen"-Comic Serie.

Mindcraft war schon immer eine gute Adresse für Taktiker jedweder politischer Richtung. Gleich zwei beeindruckende Strategiegabgaben stehen für die nächsten Wochen und Monate auf dem Programm. In Tegel's Mercenaries führen wir bis zu 20 unterschiedlich befähigte Legionäre durch 18 Echtzeit-Missionen. Wie fast schon üblich bei Mindcraft sorgt ein eingebauter Editor für zusätzliche Motivation.

Noch etwas anspruchsvoller gehen wir in Dominion ans

Werk. Die Ritter, Zauberer und anderen Fantasy-Gestalten werden von uns aus der Vogelperspektive durch eine Super-VGA-Landschaft gesteuert. Einzelne Missionen setzen sich zu einer saftigen Fantasy-Geschichte zusammen. Leider wird sich die Programmierarbeit noch eine ganze Weile hinziehen. Etwas schneller kommen Warlord-Fans auf ihre Kosten: SSG arbeitet mit Hochdruck an einer Fortsetzung ihres Erfolgsprogramms. Man darf gespannt sein.

Ähnlich munter geht's bei Mindcrafts Strategiekonkurrenz Three Sixty zur Sache. Neben zwei Szenarien-Disketten für Victory durfte man erste Proberunden mit dem Battlecruiser: 3000 AD drehen. In dieser verheißungsvollen Mischung aus Wing Commander und edlem Strategiegemetzel führt Ihr Eure Schiffe durch 50 3-D-Kampfmissionen, kümmert Euch um Nachschub und Logistik, rekrutiert ganz nebenbei neue Mannschaften und fandet nach wichtigen Hinweisen, die schließlich zur Vernichtung der gegnerischen Basis führen. Wer es ganz detailliert liebt,

Alle Strategiespiele auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Termin
Battlecruiser 3000	MS-DOS	Three Sixty	2. Quartal
Dominion	MS-DOS	Mindcraft	4. Quartal
Empire Deluxe	MS-DOS	New World	1. Quartal
Fields of Glory	MS-DOS	Microprose	1. Quartal
Maelstrom	MS-DOS	Merit Software	1. Quartal
Power Politics	MS-DOS	Cineplay	1. Quartal
Syndicat	MS-DOS/Amiga	Bullfrog	2. Quartal
Tegel's Mercenaries	MS-DOS	Mindcraft	1. Quartal
Warlords 2	MS-DOS	SSG	2. Quartal

Ms-Dos

Amiga

Super-Nes

Sega-Mega

Gameboy

Game Gear

Apple Mac

Neo Geo

Turbo Grafx



TRADING G.m.b.H. Ettrichgasse 18, A-6020 Innsbruck, tel.: 0512/364262, fax.: 0512/364355

KEY TRADING - Ihr Schlüssel zum Erfolg

Wir beliefern ausschließlich den Fachhandel

Alle Rollenspiele auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Termin
Betrayal at Krondor	MS-DOS	Dynamix	1. Quartal
Dark Sun	MS-DOS	SSI	2. Quartal
Eye of the Beholder Teil 3	MS-DOS/Amiga	SSI	2. Quartal
Might & Magic 4 Teil 2	MS-DOS	New World	2. Quartal
Ultima 7 Teil 2	MS-DOS	Origin	1. Quartal
Unlimited Adventures	MS-DOS	SSI	2. Quartal

kauft das separat angebotene Super-VGA-Upgrade und darf dann noch schönere Grafiken bewundern.

Utopien wohin man schaut. Auch Maelstrom von Merit Software versetzt Euch hinter die Kontrollen eines Laserbewehrten Raumschiffes irgendwo am Rande des Universum. Mit viel Taktik und ein wenig Joystick-Geschick tretet Ihr dort gegen unfreundliche Außerirdische an.

Ein weiteres heißes Eisen erwartet uns mit Bullfrogs neuem Syndicat, einer Mischung aus "Blade Runner", "Terminator" und "Risiko". Wie bei Powermonger und Populous seht Ihr die Landschaft aus der isometrischen Perspektive von schräg oben. Ihr steuert als Chef eines multinationalen Konzerns vier Söldner durch ein zukünftiges Amerika. Die vier, durch unterschiedliche

Cybermodule, heftigst aufgerüsteten Killer, treten gegen Mietkiller der Konkurrenz an. Gewonnen hat, wer alle Hauptstädte erobert. Ihr müßt Euch entweder gegen sieben Computergegner bewähren oder dürft im Netzwerk gegen menschliche Gegner antreten. Der Clou dabei: Keiner der Teilnehmer weiß, welche Gruppe vom Computer und welche von menschlichen Gegnern gesteuert wird.

Nicht ganz so geheimnisvoll geht's im Netz von Empire Deluxe zu. Acht Eroberer dürfen gleichzeitig einen unbekannten Planeten besiedeln und sich gegenseitig vom Monitor fegen. Die aufgepeppte VGA-Version von Mark Baldwin's und Bob Rakosky's Strategie-Klassiker macht einen hervorragenden Eindruck. Für uns immer noch eines der besten Strategiespiele aller Zeiten.

Wer schon immer einmal so erfolgreich wie Napoleon sein wollte, gönnt seinem Computer Fields of Glory von Microprose und darf seine gepixelten Zinn-

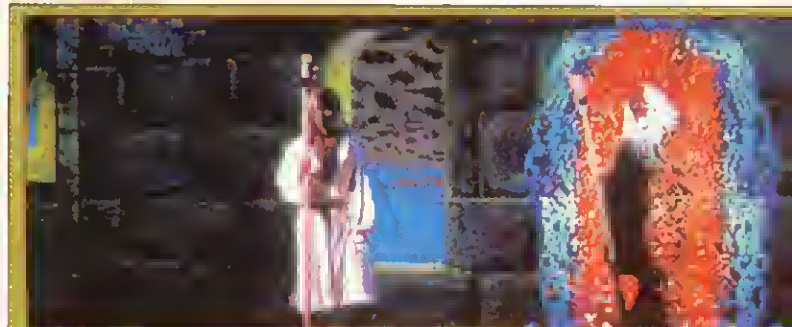
soldaten durch die Weltgeschichte schieben. Lokalpatrioten wählen dabei zwischen französischem, britischem und preussischem Kanonenfutter.

Rollenspiele

Die Zeiten, wo die Rollenspieler aus dem Vollem greifen konnten sind leider vorbei. Das schon lange angekündigte *Dark Sun* von SSI ist mal wieder verschoben worden und wird jetzt voraussichtlich erst im Sommer erscheinen.

Als Ersatz bieten uns die kalifornischen Rollenspieler den dritten Teil der *Beholder*-Serie. *Assault on Myth Drannor* ist nicht mehr von Westwood programmiert, sondern wurde direkt von SSI entwickelt. Das Spiel ist doppelt so groß wie

Betrayal at Krondor: Das erste Rollenspiel von Dynamix.



Pug narrowed his gaze, watched with cool interest as Makala emerged from the energies of the rift-gate.

"You have chosen an unfortunate time for a visit," Pug said. "What brings you here?"

der letzte Teil, bietet neue Monster, feinere Grafiken und eine große Oberwelt.

Für Spieler, die selber kreativ werden möchten, ist SSI's *Unlimited Adventures* genau das richtige. Mit diesem Editor-Programm könnt Ihr Eure eigenen AD&D-Abenteuer basteln und auch gleich ausprobieren.

Avatare werden natürlich gespannt auf Origin's *Ultima 7 Teil 2*, in der sich bis auf

eine neue Story nicht vom ersten Teil unterscheidet. Ebenfalls ein glatter Nachzieher ist New World Computings *Dark Side of Xeen*. Im zweiten Teil von *Might & Magic 4* werden hoffentlich alle Rätsel gelöst, die im ersten Teil offen blieben.

Zur Zeit arbeitet man bei New World an einem neuen Science-fiction-Rollenspiel. Der genaue Titel stand leider noch nicht fest.

Simulationen

Computerpiloten müssen in Zukunft auf etwas exotischeres Fluggerät ausweichen. Der aktuelle Fuhrpark ist offensichtlich völlig abgegrast. Selbst die Protosimulanten von Microprose greifen in ihrem *Dogfight*, das übrigens erstaunliche Ähnlichkeiten mit Chuck Yeagers *Advanced Flight Simulator* aufweist, auf historische Modelle zurück.

üblichen einjährigen Verspätung jetzt endlich zum Start rollen sollte. Wer über die nötige Rechenpower verfügt (ab 33 MHz aufwärts), darf sich auf ein außerge-



Martialisch: Der Dogfight-Flieger von vorne.

Nachschub: Die erste Comanche Datendiskette.



Dogfight: Welches Schlachtfeld bitte?

Sim Farm: Nur noch glückliche Kühe im Diskettenschacht.



Wer trotzdem nicht genug bekommt von kriegerischen Simulationen, hat vielfältige Ausweichmöglichkeiten. Eine der interessanteren: *Sea Team* von Electronic Arts. In einer Art *Special Forces* in 3-D, steuert Ihr ein Platoon amerikanischer Seal's durch den vietnamesischen Dschungel und macht Jagd auf den kommunistischen Feind. Die reali-

stische Hatz durch das Mekong-Delta, inklusive strategischer Planung, ist so wirkkeitsnah gelungen, daß den Beamten von der BPS sicher schon das Wasser im Munde zusammenläuft.

Ähnlich blutrünstig geht's in Novalogic's *Armored Fist* zu. Hier steuert Ihr russische und amerikanische Panzer über ein zukünftiges 3-D-Schlachtfeld



Pirates Gold: Endlich in Sicht.

wöhnliches Fluglebnis vorbereiten. Hier verwischen endgültig die Grenzen zwischen Film und Computerspiel. Ähnlich professionell geht man bei Spectrum Holobyte an den Start. Ihre A-10

Auch Dynamix setzt in ihrem *Aces over Europe* auf Weltkrieg-II-Design. Die europäischen Asse bieten schnellere Grafik und mehr Bodendetails als ihre pazifischen Vorgänger.

Konsequent in die Zukunft blickt Origin mit Chris Robert's *Strike Commander*, der mit der

dem gleichen System, das schon den *Falcon 3.0* an die Spitze fliegen ließ. Leider müssen wir noch mindestens ein halbes Jahr auf den "Tank Killer" warten. Mit diesem etwas ärmlichen Angebot ist die Auswahl an Flugsimulationen schon erschöpft.

Alle Simulationen auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Termin
A 10 Warthog	MS-DOS	Spectrum HoloByte	4. Quartal
Aces over Europe	MS-DOS	Dynamix	2. Quartal
Armored Fist	MS-DOS	Novalogic	2. Quartal
Chess Meister 5 Billion	MS-DOS	Spectrum HoloByte	2. Quartal
Dogfight	MS-DOS	Microprose	1. Quartal
El-Fish	MS-DOS	Maxis	1. Quartal
Kasparov's Gambit	MS-DOS	EA	1. Quartal
Pirates Gold	MS-DOS	Microprose	2. Quartal
Sea Wolves	MS-DOS	Dynamix	4. Quartal
Sea Team	MS-DOS	EA	2. Quartal
Sim Farm	MS-DOS	Maxis	2. Quartal
Strike Commander	MS-DOS	Origin	1. Quartal
Tornado	MS-DOS/Amiga	Digital Integration	1. Quartal
X-Wing	MS-DOS	Lucas Arts	1. Quartal
Xenobots	MS-DOS	Novalogic	2. Quartal

Großkopf gibt in kritischen Situationen wertvolle Hinweise. Nicht ganz so ernst nimmt sich *National Lampoon's Chess Meister 5 Billion and 1* von Spectrum Holobyte. Wie bei *Battlechess 4000* sind die Figuren animiert und verhalten sich nicht immer so, wie sich anständige Schachfiguren eigentlich verhalten sollten.

PREIS
Versand 99

Versand 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler.

[illegible]

1869 (Neu für Amiga 1200)	V	64,99
Adventure Collection	A	59,99
Aquatic Games	A	52,99
Archer M. Lean Pool Billard	A	46,99
Assassin	A	46,99
Bard's Tale Construction Set	A	62,99
Bat 2	V	72,99
BC Kid	A	59,99
Bill's Tomato Game	A	59,99
Bundeslige Manager Prof. 2.0	V	64,99
C.A.P. Combat Air Patrol	A	59,99
Creepers	A	59,99
Civilization	V	74,99
Conquistador	V	64,99
Conquestadoe Data Disk	V	34,99
Cool World	A	64,99
Das schwarze Auge (1&1,5 MB)	V	72,99
Deluxe Paint 4.5 AGA (Unterstützt A 1200 / 4000 Grafikchips)	V	219,99
Der Patzieler	V	64,99
Dream Team (Terminator 2, The Simpsons, WWF Wrestling)	A	59,99
Dynalech	V	52,99
Elysium	V	52,99
Erben des Throns	V	64,99
Euro Soccer	A	46,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
F-15 Strike Eagle 2	A	74,99
Fantastic Worlds	A	72,99
Fire and Ice	A	46,99
Formula One Grand Prix	A	74,99
Goblins 2	V	64,99
Gunship 2000	A	79,99
Hired Guns	A	59,99
History Line 1914-1918	V	79,99
Hook	V	59,99
Humans	A	52,99
Indiana Jones IV	V	79,99
Island of Dr. Brain	A	59,99
Jonethen	V	64,99
KGB	V	52,99
Legend of Kyrandia	V	72,99
Legend of Valour	V	79,99
Lemmings 2 - The Tribes	A	59,99
Links (nur mit Festplatte)	A	59,99
Ionheart	A	52,99
Lotus 3	A	46,99
Lure of Temptress	V	52,99
Med TV	V	64,99
Mc Donald Land	A	46,99
Mega Lo Mania + First Sam.	A	59,99
Might and Magic 3	V	64,99
Monkey Island 2	V	79,99
Perfect General	A	72,99
Perfect General Data Disk	A	46,99
Pinball Fantasie	A	52,99
Pracy on the high seas	E	64,99
Pools of Darknesa	V	64,99
Populous 2 Chall. Date Disk	A	30,99
Populous 2 Plus	A	66,99
Push Over	A	64,99
Rampart	A	59,99
Road Rash	A	52,99
Rome AD 92	A	62,99
Sensible Soccer 92/93	A	48,99
Shadow of the Beast 3	A	56,99
Shuttle	V	52,99
Silly Putty	A	46,99
Sim City & Populous	A	64,99
Sim City Arch. 1 od. 2	A	36,99
Sim City Terrain Editor	A	36,99
Sim Earth	A	79,99
Special Forces	A	74,99
Steigenberger Hotelmanager	V	46,99
Street Fighter 2	A	52,99
Super Hero	A	59,99
Tearaway Thomas	A	46,99
The Chaos Engine	A	46,99
Troddlers	A	46,99
Trolls	A	46,99
Ugh!	A	46,99
Viking - Fields	A	59,99
Walker	A	59,99
Ween	A	64,99
Waxworks	V	59,99
Wing Commander 1	V	79,99
Wlzkid	A	59,99
WWF European Rampage	A	59,99
Zool (Neu für Amiga 1200)	A	46,99

1869	V	79,99
Aces of the Pacific	A	64,99
Aces Mission Disk 1946	E	49,99
Alone in the Dark	V	86,99
A - Train	V	92,99
A - Train	E	66,99
Battlechess 4000 SVGA	A	64,99
Bundesliga Manager Prof.2.0	V	64,99
Burning Steel	V	79,99
Car and Driver	A	72,99
Civilization	V	92,99
Comanche	V	86,99
Conquistador	V	64,99
Conquistador Data Disk	V	34,99
Contraptions	A	39,99
Cool World	A	72,99
Dark Queen of Krynn	V	79,99
Daughter of Serpents	A	72,99
Das schwarze Auge	V	79,99
Der Patrizier	V	79,99
Dream Team (3-er Sammlung)	A	64,99
(Terminator 2, The Simpsons, WWF Wrestlingmania)		
Dyna Blaster	A	64,99
Dune 2	V	59,99
Erben des Throns	V	72,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
F-15 Strike Eagle 3	A	92,99
Falcon 3.0	A	92,99
Falcon 3.0 Camp. Disk 1	A	54,99
Fantastic Worlds	A	79,99
Formula One Grand Prix	A	92,99
Front Page Football	E	64,99
Goblins 2	V	86,99
Gunship 2000 Mission Disk	A	54,99
Harrier Jump Jet	A	92,99
Hired Guns	A	79,99
History Line 1914-1918	V	79,99
Hook	V	79,99
Humana	A	52,99
Indiana Jones 4	V	86,99
Inca	V	92,99
Island of Dr. Brain	V	64,99
Jimmy White Snooker	A	59,99
KGB	V	59,99
Kinga Quest 6	V	79,99
Laura Bow 2	V	64,99
Legend of Kyrandia	V	72,99
Legend of Valour	V	79,99
Lemmings 2 - The Tribes	A	79,99
Links 386 Pro	A	92,99
Links Datadisk Mauna Kea	E	42,99
Mad TV	V	79,99
Might and Magic 4	V	79,99
Monkey Island 2	V	79,99
Palnut	A	72,99
Populous 2	A	72,99
Power Pack 2	A	59,99
(Back to the Future 3, Battle Master, It came from the Desert, TV Sports Basketball)		
Quest for Glory 3	V	64,99
Sherlock Holmes	V	79,99
Siege	E	59,99
Space Quest 5	V	64,99
Spellcraft	V	72,99
Star Control 2	A	64,99
Star Trek	V	79,99
Steigenberger Hotelmanager	V	52,99
Street Fighter 2	A	59,99
Strike Commander	A	86,99
Stunt Island	E	86,99
Task Force 1942	A	92,99
The Gema - Sum. Chalt.	A	59,99
The Incredible Machina	A	64,99
The Legacy	A	92,99
Trivial Pursuit Deluxe	V	64,99
Trolls	A	46,99
Ugh!	A	52,99
Ultima 7 : The Black Gate	V	79,99
Ultima Trilogy 2	A	72,99
Ultima Underworld	A	72,99
Ultimate Underworld 2	A	72,99
Wing Commander 2	V	79,99
WC 2 Special Operation 1	A	39,99
WC 2 Special Operation 2	A	39,99
WC Speech Acc. Peck	A	39,99
WC DeLuxe (WC1 + Se.1&2)	A	86,99
Ween	A	86,99
Wizkid	A	64,99
Wizardry 7	E	79,99
WWF European Rampage	A	64,99
X-Wing	E	79,99

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel **1MB**. PC-Programme entsprechend **VGA Karte** und **eine Festplatte**. V bedeutet **komplett deutsche Version**, alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung A geliefert, außer die mit „englisch“ E gekennzeichneten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 1/2" oder 5 1/4"). **Alle Titel sind sofort lieferbar**, nur die mit * gekennzeichneten Produkte werden bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (können aber inzwischen lieferbar sein, bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 8,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Bei DM 250,- ohne Versandkosten. Lieferungen ins Ausland erfolgen nur per Vorkasse zzgl. DM 16,-. Die Lieferung bei Vorkasse im Inland erfolgt nur gegen bar, EC-Scheck oder Überweisung zzgl. DM 8,- auf den o.a. Spielepreis auf Konto KSK Eschweiler, BLZ 391 501 00, Kto. 1215169. Bei V-Scheck oder Überweisung Lieferung erst nach Gutschrift.

Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere Preisliste an. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe Zeitungsauflage.

Video

Spiele

Während sich die Computerspiel-Entwickler zumeist in winzigen Messeständen drängten und so ungewollt traute Zweisamkeit mit der Konkurrenz übten, teilten sich den größten Platz auf der Messe die Asiaten Nintendo und Sega und ihre Programmiersatelliten. Trotz dem Platzangebot blieb die Suche nach dem richtigen Hammer-

spiel auch auf dem Videospielsektor erfolglos. Überhaupt scheint sich bei vielen Videospielproduzenten die Meinung: "Masse statt Klasse" durchzusetzen. In zahlreichen unterklassigen Fortsetzungen von mittelmäßigen Fortsetzungen von unübersehbar. Spärliche Lichtblicke waren Nintendos *StarFox*-Zentrum und einige der neuen Sega-Mega-CD-Spiel.

stand reichte knapp, um die versammelten Acclaim-Label unter einen Hut zu bekommen. Flying Edge zog mit spritzigen Sportspielen die Aufmerksamkeit auf sich: So erscheint das schweißtreibende *World Soccer* für das Mega Drive. Der Actiontitel *Mortal Combat* entstand nach Ataris gleichnamiger *Pitfighter/Streetfighter 2*-Mitur und wird gleichzeitig für das Mega-CD und das Mega

The Monsters werden Euch noch im Juli beglücken

Comanche Helicopter in Vorbereitung. *Jungle Strike* soll die etwas mißglückte *Gunship*-Version fürs Mega Drive ablösen.

Fujisankei stellt sich als Spezialist für Computer-Adaptionen vor. Mit im Super-NES-Angebot ist Weltenbaukasten *Sim Earth*, die Rollenspieladaption *Ultima - The False Prophet* und mit *Curse of the Azure Bonds* ein Spiel aus der AD&D-Rollenspielserie. Wo Hudson ist, kann *Bomberman* nicht weit sein. Die erhoffte Super-NES-Version namens *Super Bomberman* nimmt langsam aber sicher Formen an. Zahlreiche neue Extras und ein überarbeitetes Gameplay krönen die neue Version.

Endlich flattert Konami's *Batman* auch auf dem Super NES durch schwindelerregende Höhen. Bildschirmsportler dürfen

Videospiel-rosinen

Das Spiel zum gerade anlaufenden Robin-Williams-Film *Toys* liefert Absolute Entertainment. Activision Altmei-

ster David Crane gab sein Bestes um die verspielte isometrische Action-Komödie auf allen Konsolen anzubieten. Ein zweigeschossiger Monster-

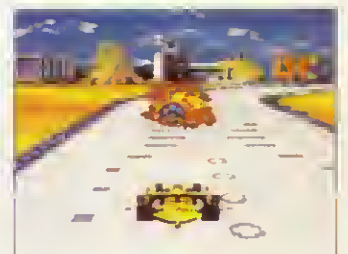


Robbin Williams Spielzeug-spektakel Toys erscheint auch auf dem Super NES.

Drive erscheinen. Nach dem riesigen Erfolg von *Street Fighter 2* beeilte sich Capcom einen Prügel-Clon nachzuschieben. Gegner, Schläge und Hintergründe unterscheiden *Final Fight 2* vom *Streetfighter-2*-Kollegen.

Disney-Figuren haben Hochkonjunktur: Das schon länger angekündigte *Jump'n'Run* Goofy wird endgültig bis Mitte des Jahres die Capcom Werkstätten verlassen. Danach wird *Aladin* erscheinen, das Spiel zum anlaufenden Disney-Film.

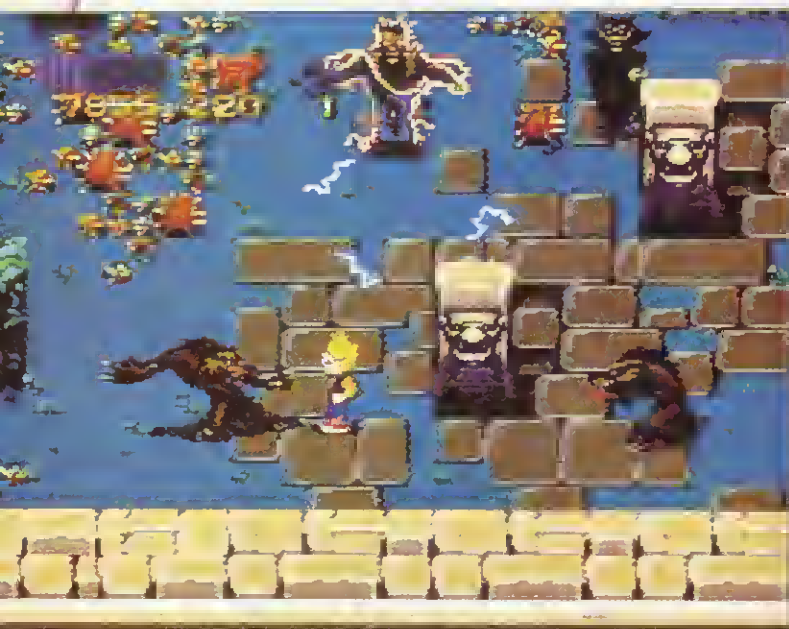
Drängeleien vor dem Electronic Arts Stand: Für Mega Drive und Super NES ist das humorvolle Action-Adventure *B.O.B.* geplant. Verschiedene Alienrassen geben sich im wüsten Ballspektakel *Mutant League Football* die Ehre. Nur für das Mega Drive ist die Simulation des berühmten



Battle Cars fäßt F-Zero im Regen sehen. Namco bringt das Moduf auf dem Super NES.

auf Konamis *NFL Football* gespannt sein. Alle Mega-Drive Fans sollten einen Freudenschrei ausstoßen: Auf dem Sprung in den Sega-Modulschacht ist Toon-Held Buster, der im *Tiny Toons Adventures - Buster's Hidden Treasure* die Keulen zucken läßt. Zweite Partie im Bunde sind die *Rocket Night Adventures* die allerdings erst zum Sommerende auf ihren Weg in die Modulschächte ziehen.

Die gesamte Spielerszene



Nach Super Star Wars gehf Lucasfilm Games in monströse Gefilde

WILD LIFE



Jetzt bewerben!
0138/9000

MAT 5/93

Oder Bewerbungsunterlagen anfordern bei: Marlboro Abenteuer Team, Postfach 1200, 1000 Berlin 10, Tel. 030 200 10 10, Fax 030 200 10 11, Einsendeschluß 16. 4. 93 (Poststempel).

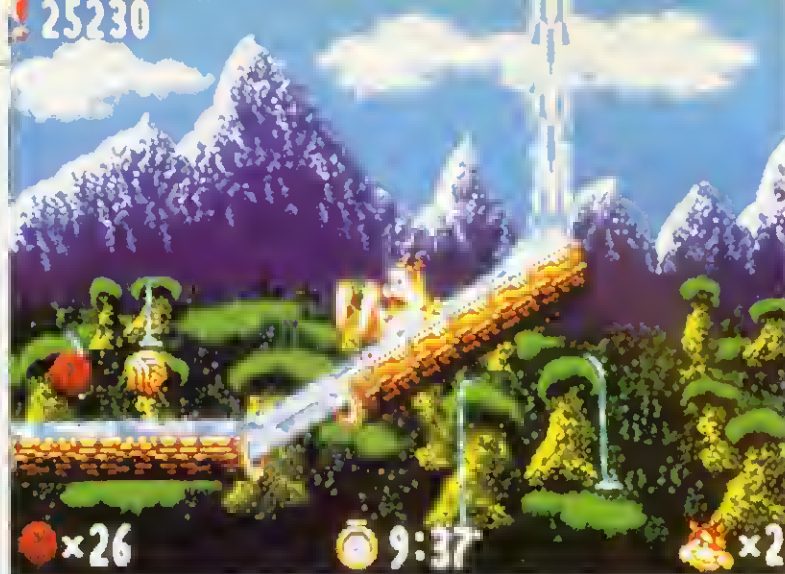
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

wartet auf einen Microprose-Klassiker im neuen Gewand: *Pirates! Gold*. Vorerst wird nur das Mega Drive bedient, doch vor Mitte des Jahres sticht auch auf der Sega-Konsole niemand in See. Mindscape's *Outlander* eierte auf dem Super NES und dem Mega Drive durch die Mad Max inspirierte Wüstenlandschaft. Ein *Terminator* kommt auch bei Mindscape selten allein – der Stahlknecht wird bald auf Nintendos 16-Bit-Maschine rasseln. Erste Anspielungen machen Hoffnungen auf ein schnuckliges Terminator-Feeling.

Namco schießt den Vogel ab, *Splatterhouse 3* gleicht der

Abgestaubt: Rolo to the Rescue testen wir in dieser Ausgabe

alten Version wie ein Mutant dem anderen. *F-Zero* stand anscheinend Pate für *Battle Cars*. In der Rennsimulation dürfen unbeliebte Gegner auch auf unfaire Weise von der Piste geschubst werden. Nintendo zeigte sich von seiner besten Seite und stellte mit *Star Fox* den Star der Messe. Passend zur CES war Vegas Stakes ins Nintendo-Programm gerutscht. In fünf verschiedenen Glücksspielen



müssen 10 Millionen Dollar gehamstert werden. Vier Spieler können gleichzeitig, aber nicht vor Ende April antreten. Für das Super NES wird die witzige Mischung aus Tetris und Schiebespiel *Yoshi's Cookie* erwartet. Nach den hervorragenden Konsolenumsetzungen der beiden ersten *Might and Magic*-Teile, zieht es Sammy nun in actionlastigere Gefilde. Anfang des Jahres wird bei *Fighting Master* auf dem Mega Drive wild drauflos geprügelt.

Nachdem sich Sega vom *Street Fighter 2*-Schock erholt hat, bekommen Prügfelnde eine Menge neuen Stoff. Hart

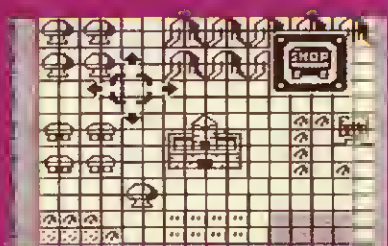
Ihr das beliebte Zotteltier über eine 3-D-Rennpiste, weicht störenden Schlaglöchern aus und achtet auf auftauchenden Gegenverkehr. Vielversprechend ließ sich *Daffy Duck* und *Marvin the Martian* an. Mit allerlei humorvollen Einlagen watschelt Daffy durch eine entenfeindliche Umgebung. Bei soviel Zeichentrickprominenz darf auch *Superman* nicht fehlen, der sein Cape ebenfalls nur auf dem Super NES aufspannt. Die Katastrophenschmiede von TH-Q läßt mit der Filmumsetzung von *Wayne's World* die Wände wackeln. Das obligatorische Testspiel ließ Schlimmes befürchten.

Atari-Games fährt weiterhin auf Mega-Drive-Kurs: Sega-Freunde dürfen sich auf die Automatenumsetzung von *Race Drivin'* freuen. Ein weiteres Rennspiel ist in Arbeit und

Westentaschen Format

Zwei Handheld-Systeme teilten sich die Aufmerksamkeit der Handheld-Entwickler: Nintendos Game Boy und Segas Game Gear.

Nur Game-Gear-Freunde werden in den Fahrgenuß von *R.C. Grand Prix* von Absolut kommen. Bei Acclaim arbeitet man



Ein vier MBit Modul hat der Game Boy noch nicht gesehen

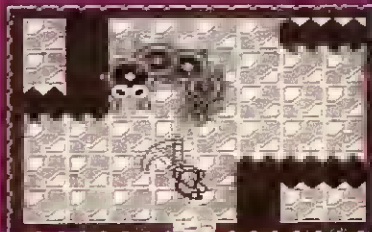


Der Speicherriese nimmt unzählige Monsterrassen und Rätsel auf

an der Umsetzung des bleihaltigen Spielautomaten *Terminator 2*. Sega tüftelt an *The Land of Illusion: starring Mickey Mouse*, ein Game-Gear-Sequel des bekannten *Castles of Illusion*.

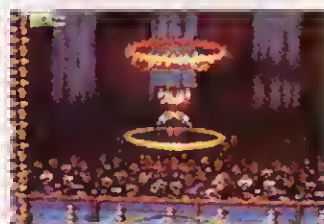
Unglaublich aber wahr – Game-Boy-Besitzer mit Mario-Phobie bekommen eine Chance: *The Legend of Zelda: Link's awakening*. Das hitverdächtige Game-Boy-Modul protzt mit vier MBit Speicherkapazität und soll ab Mitte des Jahres verfügbar sein. Der Vier-Spieler-Adapter wird von *Top Rank Tennis* unterstützt, das auch im April

erscheinen soll. Ebenfalls höchstpersönlich von Nintendo wird *Yoshi's Cookie* auf das LCD-Display gebannt. Bei Capcom stürzt sich die *Little Mermaid* in die Game-Boy-Fluten. Außerdem wartet der Strategieknüller *The Empire strikes back* auf seinen Einsatzbefehl.



Reserviert für *The Legend of Zelda: Link's awakening*

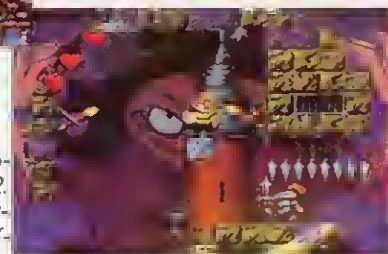
Rollenspieler dürfen in *Ultima – Warriors of Destiny* auch auf Nintendos Kleinsten durch schlüfrige Gänge huschen. Nach dem Hudsons Game-Boy-Hit *Bonk* schnurrt *Felix the Cat* in wohltigster Katerform.



Spitzzahn: Aero the Acrobat dreht erste Kreise.

zur Sache geht es in *Shinobi 3* und *Streets of Rage 2*. Harter Tobak ist der langerwartete Mutantenmatsch *X-Men*. Autofahrer und solche die es werden wollen, können ihren Traumschlitten in *Outrun 1999* probesitzen. Der Blutsaugerfilm "Dracula" hat es Sony Imagesoft angetan. Mit einer Sorgfalt die einem das Blut in den Adern gefrieren ließ, wurde das Vampir-Feeling in das Super-NES-Modul gequesch. Bei Sunsoft ist endlich *Aero the Acrobat* auf den Beinen, der im Laufe des Jahres auf Mega Drive und Super Nintendo auftauchen wird. Gelungene Optik, witziger Sound und solide Steuerung machten das Jump'n'Run-Spektakel um die spitzzahnige Fledermaus zu einer kleinen Attraktion.

Auf dem Super NES zieht der tazmanische Teufel neue Kreise. In *Taz-mania* steuert



Eiskalt: Ocean läßt die Addams Family antreten

wird im Laufe des Jahres unter dem vielversprechenden Namen *Road Riot 2* erscheinen. Wie immer tat sich auch US Gold an zahlreichen Filmumsetzungen gütlich. *Robo Cop 3*, *The Untouchables* und die *Addams Family* durften auf dem Ocean-Stand bestaunt werden. Immer mehr setzen sich digitalisierte Grafik und Original-Samples in den neuen Filmumsetzungen durch. Virgin läßt's im Sportbereich mit *Super Slam Dunk* und *Super Slap Shot* krachen. Die Arbeiten am Strategieensemble *Tyrants* sollen demnächst beendet sein.

Bezahlen Sie ruhig für unseren guten Namen.



Sie können es sich leisten!

Auch wenn es unbescheiden klingt:

Unser Name hat in der Welt des MultiMedia einen guten Klang. Das können Sie wörtlich nehmen, wenn Sie CPS Soundkarten hören oder mit unseren Musikprogrammen komponieren.



Als führender MultiMedia Hersteller entwickelt CPS aber selbstverständlich auch wegweisende Produkte auf den Gebieten Bild- bzw. Video-bearbeitung, Animation und Sprache.

Neben Qualität und Innovation steht unser Name für einen außergewöhnlichen Service: Software und Handbücher sind in deutscher Sprache verfaßt, unsere Hotline bietet Antworten auf knifflige Fragen, und in der CPS Mailbox finden Sie ständig Neuigkeiten aus dem MultiMedia Bereich. Sie sehen, wir sind unbescheiden im Anspruch an uns selbst. Bescheiden sind wir nur auf einem Gebiet: Beim Preis. Dafür stehen wir mit unserem guten Namen, und zwar auf der Cebit'93 in Halle 9.

CPS Computer Distribution GmbH
Am Neumarkt 30, 2000 Hamburg 70
Tel.: 040/656 99 8-0, Fax.: 040/656 79 69
ACTOR Mailbox: 040/656 69 61

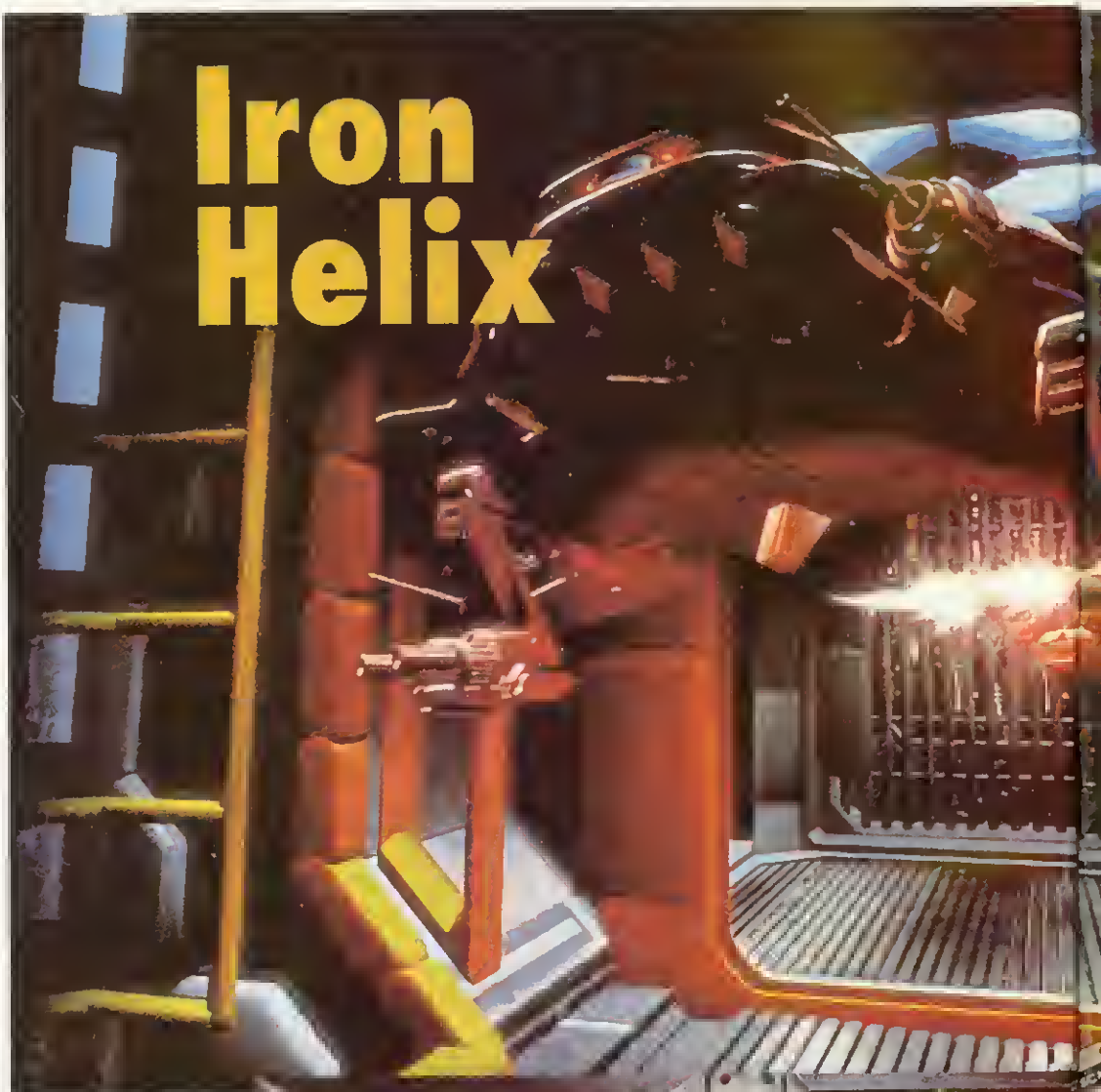
Schweiz:
Wyrsh Trading AG
Grossmatte 30, 6014 Littau/Luzern
Tel.: 041/57 49 57, Fax.: 041/57 30 85

Schweiz:
Wyrsh Trading SA
189 route de veyrier, 1234 Vessy
Tel.: 022/784 33 83, Fax.: 022/784 28 66

Der Mac mausert sich zur Spielmaschine: Mit Hilfe des Speicherriesen Compact Disc zeigt Drew Pictures in *Iron Helix* neuartige Spezialeffekte.

Unübersehbar schwappt die Spielewelle auf Apples Macintosh über. Unter der noblen Firmenphilosophie, immer den Anwender im Blickfeld zu behalten, werden die Apple-Rechner der kalifornischen Hardware-Manufaktur nach feinstem Muster gestrickt. Das schlug sich bisher auch im Preis nieder. Deshalb blieben Mac-Systeme begüterten DTP-Studios vorbehalten. Doch sogar in Deutschland hat es sich inzwischen herumgesprochen, daß die schmucken Systeme mit dem bunten Apfel an der Gehäusefront immer weniger Mäuse kosten. Apple ging noch einen Schritt weiter und konzeptionierte neue Maschinen, die speziell auf den heimischen Computer-Anwender ausgelegt wurden. Ersteinmal in den heimischen vier Wänden hat der gestreßte Computerfreak auch Zeit, sich ein Spielchen zu Gemüte zu führen. Auf der Entwicklerseite machen schnucklige Hardware-Voraussetzungen und hervorragende Programmier-Tools den Mac zu einer Schlaffenlandmaschine für Spieldesigner. Damit hat der Mac beste Voraussetzungen, um in der Spieleszene zu ungeahnten Ehren zu kommen. Leute, die mit dem Kauf eines Mac's liebäugeln, sollten einen Blick auf die Macintosh-Modelle IIx und IIfx werfen, die speziell für den Hausgebrauch zugeschnitten wurden und gleich ein CD-ROM-Laufwerk verpaßt bekamen.

Das paßt günstig, denn das Überraschungsspiel im Computersektor der CES war *Iron Helix* – ein Spiel, das speziell für die Macintosh Compact-Disc entwickelt wurde. Die in San Francisco ansässigen



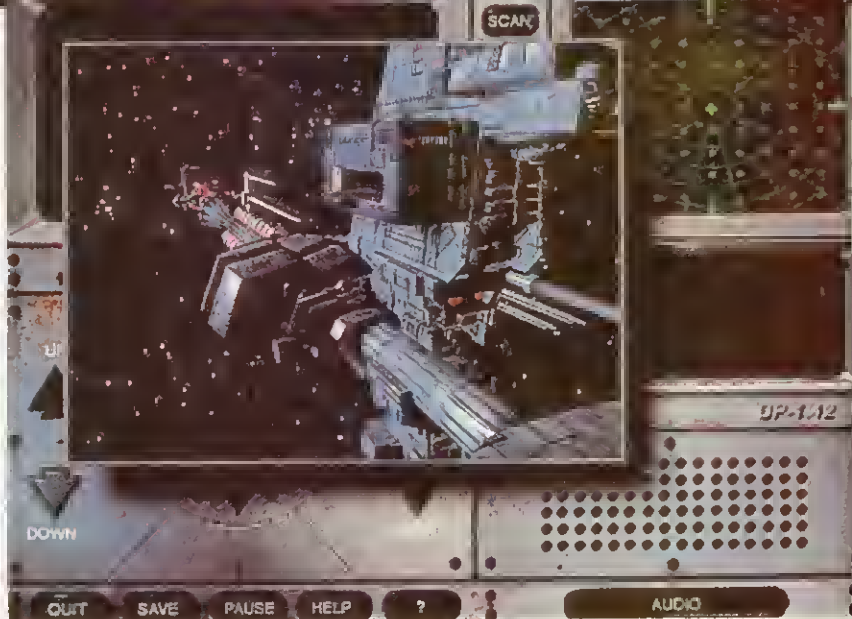
ILM läßt grüßen:
Spezialeffekte im
Terminator Look

Eine Security Drone
dreht durch: die Gefahr
lauert im Schiff

Newcomer Drew Pictures zeichnen für das speichergewaltige Machwerk verantwortlich. Mit Zwischensequenzen, die verdächtig an *Star Wars* erinnern und dabei die Sound-Kulisse direkt von der CD holten, glich *Iron Helix* einem perfekt inszenierten Film. Kein Wunder, denn Drew Pictures Art Director Rich Cohen ist ein flüchtiger ILM-Mitarbeiter. Bei LucasArt's Industrial Light & Magic bastelte er an den Spezialeffekten von *Terminator 2*, *Total Recall* und *Star Trek 6*. In *Iron Helix* stellte er einige Vorzeigeeffekte zusammen, die eigentlich ins Filmgenre gehören. Nicht ge-

rade zartbesaitet ging Drew Hoffmann, Chefdesigner bei *Iron Helix*, zur Sache. In der futuristischen Hintergrundstory bewegt, zoomt und dreht Ihr Euch mittels eines Roboters durch ein galaktisches Raumschiff. Dies hört sich nicht besonders verwegen an, zudem

Euer Roboter für die biologische Forschung entwickelt wurde und keinerlei Waffen geschultert hat. Das eigentliche Problem unseres Robo's ist, daß in den sechs Decks des Raumschiffes die gefährlichsten biologischen Waffen der Gegenwart lauern. Seit





Die Biologen haben Spaß: Feindliche DNA im Visier



schalter umzulegen. Mit viel Fingerspitzengefühl steuert Ihr auf einem kleinen Display die Greiferhand an die richtige Stelle der Tür und betätigt den Öffnungsmechanismus. Dabei

fenloses Drehen in alle Richtungen. Dabei verfolgt Ihr, wie bei Origins Rollenspiel-Hit, die Bewegung nicht auf dem ganzen Monitor, sondern in einem kleinem Bildschirmfen-

ster. Der Rest des Bildschirms ist Informationen zu Eurem gegenwärtigen Aufenthalt, über den Gesundheitszustand Eures Roboters und die Steuerung Eures Greifarms vorbehalten. Story-übergreifende Animationen dürfen in ganzer Bildschirmgröße bestaunt werden. Bei *Ultima Underworld* schon in Ansätzen zu sehen, wurde eine blitzsaubere Rendertechnik entwickelt: Dabei spielen die Lichtquellen immer die entscheidende Rolle. Ausgehend von dem zentralen Licht fallen Schatten an die richtigen Stellen, durchscheint Glas bläulich oder blinken Eisenträger in metallischem Glanz. Dadurch wird die Spielumgebung zur virtuellen Wirklichkeit.

Zwischen Mai und Juni wird die Compact Disc für den Macintosh erscheinen, kurz danach wird auch die PC-Version des Silberlings dem Preßwerk überreicht. *cd*

Wir machen den Weg frei: Türen öffnen verlangt viel Fingerspitzengefühl

Ausbruch des kalten Krieges zwischen den Menschen und den biologischen Waffen gehören die Zeiten der friedlichen Koexistenz der Vergangenheit an. Gelenkt wird die biologische Streitmacht durch eine Sicherheits-Drone, in deren künstlicher Intelligenz der galaktische Holocaust zum letzten und einzigen Ziel heransieht. Also stampft Ihr durch endlose Gänge, Aufenthaltsräume, Leitstellen und Dutzende andere raumschiffartige Bereiche. Um wegsperrende Türen zu öffnen, bleibt Euch keine andere Wahl, als mit der ferngesteuerten Hand Eures Roboters den elektronischen Sicherheits-

habt Ihr immer ein Auge auf Euren Scanner, der rechtzeitig vor dem Auftauchen feindlicher Kreaturen Alarm schlägt. In einem Rennen gegen die Zeit verstrickt Ihr Euch schnell im riesigen Labyrinth des waffenstarkenden Raumschiffes.

Die technische Aufmachung von *Iron Helix* läßt jedem Computerspieler den Atem stocken. Grundsätzlich bewegt sich Euer Roboter im *Ultima Underworld*-Stil durch das Raumschiff. Eure Fortbewegung erlaubt verschiedene Geschwindigkeitsstufen und stu-



Im Raumschiff läßt es sich noch so drehen und wenden

ULTRABOTS

Kaum waren unsere beiden Messeprofis Volker und Christian von der CES in Las Vegas wieder im heimatischen Haar eingetrudelt, buddelten sie vielversprechende Spielknüller aus den Tiefen ihrer Koffer. Mit dabei: Eine erste Vorversion des neusten Programms der Comanche-Macher. *Ultrabots*, so heißt der Neuling, entführt Euch in die ferne Zukunft. Irgendwann am Anfang des nächsten Jahrtau-

30 Tonnen Stahl und ein halbes Dutzend Laserkanonen: Das sind die *Ultrabots*. Die gigantischen Kampfmaschinen des nächsten Jahrtausends stapfen demnächst über Eure Monitore.

Bummm:
Ein Gegner
verglüht im
Laserfeuer.



High-Tech-Flair: Das Cockpit eines Ultrabots.

Ein Alienroboter
im Zielvisier
unserer Kanonen

Freund oder
Feind? Das
Zielsystem gibt
Auskunft



hand setzt das Raumschiff ein paar hundert Kampfroboter aus, die die Menschheit vernichten soll. Wie es sich für eine Sf-Story gehört, sind herkömmliche Verteidigungsanlagen gegen die Weltallwaffen nutzlos. Es gibt nur eine Hoffnung: Die *Ultrabots*, von Menschen gesteuerte Superroboter, den bekannten *Battle-Mechs* nicht unähnlich.

Grundsätzlich orientiert sich das Spielgeschehen am *BattleMech*-Klassiker *Mechwarrior* (siehe Kasten). Neben einem Strategiemodus, auf dem Ihr Eure Einheiten in die Schlacht schickt, soll auch die Action nicht zu kurz kommen. Wage mutige Roboterpiloten steigen selbst ins Cockpit verschiedener *Ultrabots*-Typen, beispielsweise einem fixen, aber schlecht bewaffneten Scout oder einem schwerfälligen Waffenungetüm, um den Blechriesen der Aliens ein paar Laserstrahlen auf den stählernen Pelz zu brennen. Sitzt Ihr am Steuerknüppel Eures Wunschroboters, wird die umliegende Landschaft in 3-D-Grafik gezeigt, Gebäude und feindliche Einheiten inklu-

sive. Das Cockpit des futuristischen Vehikels ist dem eines modernen Flugzeuges nicht ganz unähnlich. Ein Radarschirm, einblendbare Übersichtskarten und eine Informationsdatenbank gehören zum High-Tech-Flair dazu. Natürlich wird jedem Roboter eine andere Cockpitgrafik spendiert. Zahlreiche Einzelmissionen (es

Roboter im Wandel der Zeit

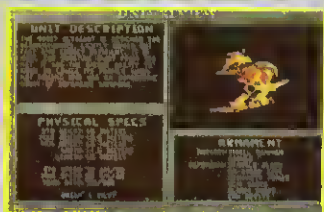
Schon vor rund zwei Jahren stapften die von fernöstlichen *BattleMech*-Comics inspirierten Giganto-Roboter über Computermonitore. Einen Achtungserfolg erzielte Activision mit *Mechwarrior*, in dem Ihr waffenstarrende Roboter über 3-D-Schlachtfelder gesteuert habt. Die nach heutigen Maßstäben recht schlichte EGA-Grafik wurde durch die spritzige Story und spannende Aufträge dicke wieder wettgemacht. Nostalgiker finden das frühe Schmuckstück auf der kürzlich erschienenen *Powerhits: BattleMech*-Spielesammlung.



Vor zwei Jahren ein Knaller: *Mechwarrior*

gibt sowohl Tag- als auch Nachteinsätze) müssen in geographisch völlig unterschiedlichen Einsatzgebieten absolviert werden. Gesteuert wird der Roboter wahlweise via Maus oder am bequemsten mit einem Joystick.

Geplant ist derzeit nur eine PC-Version, denn die Hardwareanforderungen dürften ähnlich hoch wie bei *Comanche* sein. Unter einem 386er mit VGA und 2 MByte RAM wird sich Euer Roboter kaum von der Stelle bewegen. mh



Informativ: Alle Roboterdaten lassen sich auf Wunsch anzeigen.



Eklig: Die Aliens schicken Spinnenroboter in die Schlacht.

EUROGAMES

64 AM ST PC CD Mac VideoGames

Lieber Computer-Spieler,

hier steht wie immer nur ein ganz kleiner Teil unserer gesamten SpielWare - wir haben alles, was im Handel ist.

Alle Neuheiten haben wir mit als Erste. Sie natürlich auch - wenn Sie bei uns diese neuesten Spiele rechtzeitig vorbeistellen!

Disketten für die Systeme: 64 AM ST PC

Amiga500 Speicher auf 1MB: 59
Gravis UltraSound Card: 399
SoundBlaster 16 PRO: 619
SoundMan Card (AdLib-kompat.): 199
Der neue Gravis-Stick: Analog PRO PS: 109
PrintShop Deluxe PC - super I: 129

1869 - Der Reeder	86	82	96
Abandoned Places 2	82	99	
Acas over Europe	118		
Apocalypse	74	74	110
ATAC Adv. Tact. Air Comm.	82	100	
B-17 Flying Fortress PS	99	99	105
B. Aldrin Race into Space	92	99	
Beaver	41	66	74
Body Blows	74		
Bundesliga Manager 2.0 III	82	82	
Bunny Bricks	66	66	74
Burn Time - Nostradamus	86	99	
Burning Steel - Atlantic	82	99	
Caesar - SimulRome	71	71	82
Champions Adventure (NFL)	92	92	
Civilization	90	90	98
Comanche - Max OverCopter	99		
Conquered Kingdoms	99		
Contrafrap - The Mechanic	58	47	
Creepers	99	93	
Curse Mordred - DragonsLair 3	78	78	86
Cyber Empires (SSD)	92	92	
Dark Legions	78	78	86
Dark Sun - Shattered Lands	92	134	
Dark World	86	86	99
Darkmere	85	92	104
Das schwarze Auge 1, S&B, 2. DW	78	90	
Daughter of Serpents	82	86	
Der Fälscher	82	82	99
Desert Strike	78		
Dune 2 - Battle for Arrakis	82	99	
Bishockey Manager (Softw. 2000)	82	92	
Blitz 2 - High Frontier	100	100	
Brben des Thrones	55	78	92
Eric the Unready	92	82	
Bye of Beholder 3	99	99	
F15 Strike Eagle 3	90	90	
Fields of Glory	99	104	
Flashback	74	86	
FM3 Football Manager 3	53	74	86
FS 5 Flight Simulator Air F	164		
Funsoli Inc.	74	86	
Genesis	78	86	
Gnome Alone	74	82	
Goblins 2 Prince Bulfohn	63	63	71
Grand Prix F1 (Microprose)	84	84	105
Gunship 2000	99	98	
Hand of St. James	78	78	78
Harter Assault AV&B	78	71	82
Heart of Darkness	78	78	86
Hired Guns	74	74	99
Hoi - Planet of Saturn	74	74	
Humans - Teil 1	63	78	78
Inca - Die Abenteuer	92	92	
Incredible Machine	92	85	
Indiana Jones 4 Fate	99	107	
Ishtar - Legend of Fortress	63	63	
Kick Off 3 - Goal	74	74	82
KillerBall Roller-Team	73	73	82
Kings Quest 6	71	71	
Kyandia 1 Pables & Fiends	71	96	
L.A. Law	92	92	
Lemmings 2 Tribes	74	74	99
Lethal Weapon 3	41	56	56
Liberty or Death	99	99	
Line in Sand (SSI)	63	63	
Lionheart	74	90	
Lure of Temptress	58	82	71
M - Monsoon Kidnap (SSI)	99	118	
Maniac Mansion 2 - Tentacle	82	99	
Mega Fortress B52 Old Dog	53	66	
MegaTraveller 2 Ancients	63	63	85
Merzenaries (by Mindcraft)	86	112	
Metamorphosis	74	74	86
Midnight Sun SSI	92	92	
Might & Magic 4 (CoX)	82	99	
Mokowe Adventure	74	74	
Monday Nite Football	86	96	
Myra - The Legend	74	74	
Nick Faldo Golf	38	71	115
Nicky Boom	62	62	66
Nigel Mansell Wild. Champ	41	66	66
Ninja Quest	78	78	86
No Second Price	66	66	
No. 2 Collection Starbyte	47	82	96

... plus die 7 Fantastic+ Punkte:

Jedes Computerspiel, das wie an Sie liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 Fantastic+Punkt! Bei vollen 7 + Punkten gibt es für Sie Ihre starken Preisprämien (als Treue-Prämien).

Noddys Playtime	74	74	86
Out of this World	93	93	99
Pacific Island 2 (T.Y.3)	71	71	71
Pacific Theater Operation	110		
Pandemonium	78	78	86
Piracy on High Seas	82	86	
Pirates 2 Gold	99	99	
Power Politics - The Candidate	78	86	
Pretelstork 2 Return Hungerland	69	69	78
Ravenloft AD&D	99	99	
Reach for Stars	62	88	86
Red Zone Monrad	94	74	
Return of King (Tolkien)	78	78	99
Return of Tiger	78	78	99
Riftwar Saga (Serra)	104		
Rome - A.D. 92 Path to Power	82		
Rookies	92	92	92
S.A.S. Special Air Service	78	78	
S. U. B.	110	110	
Sabre Team	52	61	92
Schatz im Silbersee (K.May)	78	86	
Secret Monkey Island 2 CR	91	91	
Secret Mission (Agent)	74	86	
Shadow of Camel (Lover: CoC)	99		
Sherlock Holmes 1 Lost Files	92		
Shoe People	41	66	66
Slm Earth	78	78	93
Sink or Swim I	74	74	

Dazu Jede Menge starke
% NICE % PRICE % HITS %
Die finden Sie alle in unseren
aktuellen SpielWare-Listen:
! Anfordern! Lohnt sich! Echt!

Sleepwalker	41	56	56	63
Space Hulk - Warhammer 4000	104	82		
Spaceward Ho! (WIN)	99			
Special Forces Airborne	84	84	100	
Spelljammer AD&D	92	91		
Spear of Destiny Dr. W.	107			
Spots of Wac	99	99		
St. Thomas	82	82	99	
Star Control 2 Ur-Quan	85			
Star Legions (Starfleet 3)	82			
Star Trek 5 25th Ann.	66	66	85	
Streetfighter 2	45	66	66	78
Strike Commander	112			
Sukija	99	99	99	
Super Cauldron	56	56	56	
Sword (Legend) of Valour	99	99	99	
Taskforce 1942 Navy	99	99	105	
Terminator 1920 A.D.	105			
The A-Train 3D Railroad	78	79		
The Big 100 Run	46	69		
The Chaos Engine	74	74	92	
The Dark Half (Stephen King)	74	86		
The Edge	74	86		
The Enigma	82	82		
Tiger Road Karate	78			
Tornado (Combat Pilot 2)	74	93	93	
TransArctic	74	74	86	
Transatlantic	74	74	74	
Treasures Savage Frontier	58	61		
Trois	41	56	56	
Turrican 3 11	74	74		
TV Sports Rollerbabes	82	74		
Twilight 2000	82	79		
Ultima 6	58	58	53	
Ultima Trilogy 2: U4 + 5 + 6	63	85		
Uncharted Waters	107	102		
Universal Monsters	66	66		
Unnatural Selection	99			
V for Victory 1 (Utah Beach)	82			
Vallhalla	74	71		
Vision - 5 Dimension Utopia	82	99		
Wing Commander 1	78	48		
Wings 2 FS	107			
Wizardry 7 Crusaders	99	104		
WW I: History Line 14-18	99	99		
X-Wings RSimul	99			

FUNASTIC hat immer alle neuen Games, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Dazu natürlich alle anderen aktuellen Spiele. Einige Games in dieser Anzeige sind für die nächsten Wochen, bzw. Monate, angekündigt. Jetzt schon mal reservieren!

Sie wissen ja: Was jeder will, reicht oft nicht für alle!

Mit DM 1.- frankiertes & adressiertes Rück-Kuvert

für Ihre aktuelle SpielWare-Liste (bitte Typ angeben):

Für C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac

Sega Mega / NES / GameBoy / Lynx / Super NES

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 10. 2. 93

Irtrum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNASTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.

Wenn Sie lieber telefonieren:

Mo - Fr 10-12:30 - 14-17, Fr. bis 15 Uhr

24h-Bestell-Maschine abends & Sa-So.

Wir befehlen Sie, so schnell es nur geht:

per Post und per Nachnahme (+ DM 11.-).

Servus Austria, Grucci Schryz, Ciao Italia:

Wie versenden täglich auch ins Ausland.

(immer abzgl. 15% dts. St., + Nachn.-Versandkosten

oder per Post-Barn weing. + 16.- Versandpausch.)

FUNASTIC ComputerWare:

EuroGames GmbH

Postbox 14 02 09

Müllerstr. 44 (kein Laden)

D - 8000 München 5

Telefon (089) 260 95 93

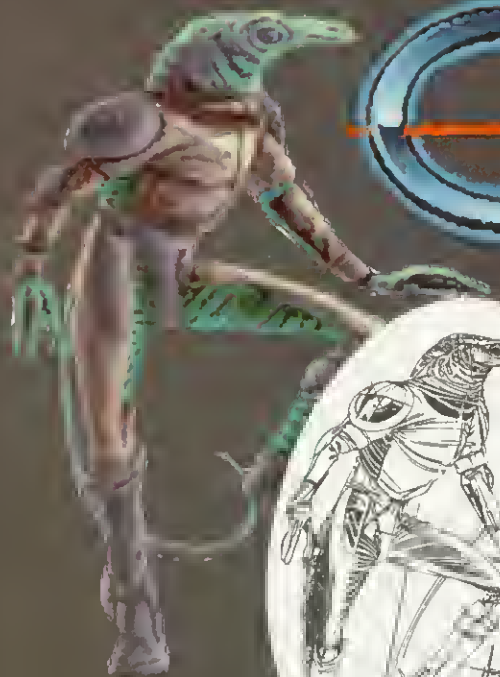
Fax (089) 268 138

Die besten ComputerSpiele.

Fachhändler seit 1985.

Händler-Anfragen immer willkommen:

gerne auch aus dem Ausland (bitte mit Gewerbe-Anmeldung)!



CYBERRACE

Was hat der Film Blade Runner mit einem neuen Computerspiel gemeinsam? Designstar Syd Mead ist für das ansprechende Äußere zuständig.

Blade Runner gehört zu den innovativsten Science-fiction-Filmen, die jemals gedreht wurden. Der Grund war weniger Phillip K. Dick's arg verstümmelte Hintergrundgeschichte "Träumen Roboter von elektrischen Schafen?" oder Ridley Scotts brave Regiearbeit, als vielmehr das aufwendige Produktions-Design.

Kopfgeldjäger Harrison Ford lebte in einer amerikanischen Kulisse, die richtungsweisend für die achtziger Jahre wurde. Blade Runners pessimistische Endzeit-Atmosphäre wurde seitdem hundertfach in Werbung, Video-clips, Mode und anderen Filmen kopiert und selten erreicht. Kreativer Kopf hinter dieser japano-amerikanischen Cyberspace-Mixtur war der Grafiker und Designer Syd Mead, der noch im gleichen Jahr Disney's Computer-Puppenstube "Tron" durchstylte,

Zwei Jahre später, 1984, entwarf er die Kulissen für Peter Hyems "2001"-Nachzieher "2010" und setzte wiederum zwei Jahre später in James Camerons "Aliens", Gigers surreale Schleim- und Monsterphantasien gekonnt in Szene.

Überhit hat's dann aber doch nicht gereicht. Da half auch die Mitarbeit von H.R. (Alien) Giger und Michael (Bard's Tale) Crenford nicht weiter.

Trotzdem will man auch in Zukunft an der Firmenmaxime festhalten. Bestes Beispiel ist das neue Spiel von Cyber-

dreams, das wieder unter hochprofessioneller Oberaufsicht entwickelt wird. Alle Grafiken und Szenarien von Cyberreace wurden von Syd Mead höchstselbst entworfen und gezeichnet. Mead's künstlerisches Händchen zeigt sich sogar noch im Packungsdesign. Die Schachtel gehört mit zum Schönsten, was jemals in unseren Softwareregalen gestanden hat. Anders als im Erstling *Darkseed*, setzt man jetzt verstärkt auf die Zusammenarbeit zwischen Designer und Entwicklungsteam. Während Giger nur einige Grafiken lieferte und im fernen Zürich residierte, ist Syd Mead direkt vor Ort in Hollywood und so viel stärker in die Programmierarbeit von John Krause und Gery Vick eingebunden.



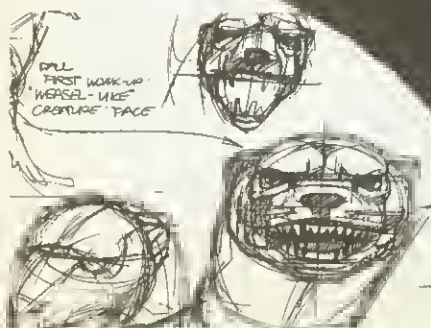
Garage:
Unser Flitzer
muß zum
Raum-TÜV

PS-Diplomatie

Auf Clay Shaw's Schultern lastet des Schicksal des Universums. Nach langen Jahren des verlustreichen Kampfes zwischen Menschheit und Kal-

Das Beste vom Besten

Mit so einer Firmenphilosophie sollte eigentlich nichts schiefgehen: Man kauft die besten und fähigsten Mitarbeiter ein, umgibt sich mit den Stars der Szene und bringt nur außergewöhnliche Produkte auf den Markt. Zumindest beim ersten Programm der jungen kalifornischen Firma Cyberdreams ist diese Rechnung nicht ganz aufgegangen. *Darkseed* war zwar ein ganz nettes Adventure, zum Rahmen und Genre sprengenden



disia-
nischem
Königreich
stehen beide
Rassen am Ab-
grund. Durch die
wahnwitzige Aufrü-
stung können sich beide
Parteien vollkommen ausra-
dieren. Die letzten rational
denkenden Vertreter beider
Rassen treffen sich auf einem
abgelegenen Planeten und
entwickeln einen verrückten
Plan: Sämtliche Kampfhand-
lungen werden sofort einge-
stellt, die beiderseitigen Un-
stimmigkeiten in Zukunft in
einem mörderischen, galaxis-
weiten Rennen ausgetragen –
dem *Cyberace*.

Beide Völker schicken ihre
besten Kämpfer und Fahrer in
die High-Tech-Schlacht, denn
nur der Sieger überlebt das
Rennen und kann anschlie-
ßend die politische Zukunft der
Rassen bestimmen. Nur ein
winziges Problem müssen die
alten Männer in der Regierung
noch lösen. Der beste von
ellen, der Champ der Champs,
Clay Shaw, hat keine Lust.
Kurzerhand wird Clay's Herz-
allerliebste vom Geheimdienst
gekidnappt und unser zögern-
der Reumraser so zum Ren-
nen gepreßt. Die einzelnen
Entscheidungen werden je-
weils abwechselnd von bei-
den Seiten ausgetragen und
finden auf Planeten des eige-
nen Einflußbereichs statt.
Jede Strecke stellte neue
Anforderungen an Fahr-
er und Material, das
dann auch folgerich-

tig vor jedem Start modifiziert
werden muß. Die Männer von
der Waffenspezialabteilung
stehen jederzeit für ein berate-
ndes Gespräch zur Verfü-
gung. Anders als die Formel-
Eins-Piloten von heute donnert
Ihr nicht mit turbogeladenen
Wägelchen über die Planeten-
oberflächen, sondern standes-
gemäß im Antigrav-Gleiter.
Eine Auswahl an Triebwerken,
Steuersystemen und Waffen-
modulen erleichtern Eure Auf-
gabe: Als Erster durch's Ziel
zu gehen und alle Gegner,
möglichst endgültig, auszu-
schalten.

Die Rennen sind eingebettet
in eine Adventure-Handlung, in
der die volle Pracht des Syd-
Mead-De-

**Intro-Pracht: Der
ewige Kampf im
Weltall.**

**Günther Jauch
in Grün: Der
außerirdische
Sportreporter.**

signs geboten wird. Wer über
genug Speicherplatz verfügt,
darf sich ein zusätzliches
"Speech-Assessory Pack" zule-
gen und allen Dialogen in digi-
talisierter Form folgen. Ähn-
lich wie bei *Wing Commander*
ist die Handlung nicht linear
aufgebaut, sondern verzweigt
sich je nach Ausgang der ein-
zelnen Rennen. So erwartet
uns auch beim wiederholten
Neueinstieg keine schöne
Wiederholung der Geschichte.

Voxel-Raser

Seit NovaLogic's Hub-
schrauber-Actionspiel *Comenche*
sind Voxel in aller
Munde. Ein Voxel steht als
Akronym für "Volumetric
Element" und ist nichts an-
deres als eine Mutation
des guten alten Pixels.
Während Pixel nur
einen einzelnen
grafischen
Punkt darstel-
len, vermitteln
Voxel den Ein-
druck der Tie-
fe und damit
ein quasi

dreidimensionales Bild. Ent-
wickelt wurde diese Grafik-
Technik für die medizinische
Forschung und kommt dort in
der Kernspinn-Tomographie
zum Einsatz. Einzelne Schicht-
aufnahmen des menschlichen
Körpers werden vom Rechner
wieder zu einem dreidimensio-
nalen Abbild zusammenge-
setzt, das man auf dem Bild-
schirm von allen Seiten be-
trachten kann. So erklären sich
auch die seltsamen organi-
schen Strukturen bei *Comen-
che*, denn die beeindruckende
Voxel-Grafik hat leider einen
entscheidenden Nachteil: Geo-
metrische Strukturen mit klar
definierten Winkeln lassen sich
nur äußerst schwer in die
Landschaft einbauen. Trotz
dieses Mankos wird auch
Cyberace teilweise mit Voxel-
Grafik arbeiten und alle Pla-
neten-Rennstrecken auf die-
sem Verfahren auf-
bauen. Bei Cy-
berdreams ist
man beson-
ders mutig
und plant
neben
einer auf-
gepeppten
CD-ROM-
Version
sogar eine
Amiga Vari-
ante. Der PC
wird Mitte des
Jahres beliefert, der
Amiga ist hoffentlich im
Herbst an der Reihe. vw

**Edel-Design:
Das oberste
Renn-
Gremium
tagt.**

**Kernig: Ein Mitbewerber
als rohe Zeichnung und
in Farbe.**

030 694 60 43

11 19 h. Versandtelefon + Anrufbeantworter

DIE TRAUMFABRIK

S P I E L E G m b H

030 694 48 62

040 490 83 94

069 ??? ?? ??

11 18.30 h

Ladetelefon

kein Versand

PC Amiga ST		
1869 ++	89,95	74,95
7th Guest CD-ROM	149,95*	-
Abandoned Places 2	89,95*	74,95*
Acies of the Pacific ++	99,95*	84,95*
Acies of the Pacific	99,95*	84,95*
Aces of the Pacific	99,95*	84,95*
Airbus 320 +	99,95*	84,95*
Airforce Commander	89,95*	-
Air Warrior Super-VGA	89,95*	-
Alien 3 +	69,95*	74,95*
Alone in the Dark ++	99,95*	84,95*
Amberstar 1 ++	89,95*	defekt 84,95*
Amberstar 2 ++	99,95*	89,95*
Ambush	89,95*	i.V.
Ancient Art of War in Skies +	99,95*	-
ATAC +	99,95*	89,95*

Ultima Underworld 2

Katerstimmung bei Lord British. Am Morgen nach dem Fest umschleicht schwarzer Fels das Schloss. Des Rätsels Lösung gibt's ein paar Rängen tiefer. Wenn Du überlebst...

PC 99,95		
A-Train ++	99,95*	99,95*
A-Train Construction Set	59,95*	59,95*
B-17 +	99,95*	89,95*
B. Aldrin Race into Space	89,95*	84,95*
B.A.T. 2 ++	89,95*	84,95*
Bards Tale 4/1	99,95*	-
Bards Tale Trilogy 1-3 +	99,95*	89,95*
Bards Tale Construction Set +	79,95*	74,95*
Batman Returns 1 +	89,95*	i.V.
Battlechess 4000 +	84,95*	-
Battlefield 2000	89,95*	-
Battle Isle Inc. Data Disk ++	89,95*	89,95*
Battlelords +	74,95*	69,95*
Best of the Best +	89,95*	74,95*
Betrayal at Krondor	89,95*	i.V.

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

PC Amiga ST		
Black Crypt 1 +	89,95*	69,95*
Black Sect ++	89,95*	84,95*
Buck Rogers 2 ++	89,95*	89,95*
Bundesliga Manager 2 ++	74,95*	74,95*
Burning Steel ++	89,95*	74,95*
Burning Steel Data Disks	44,95*	i.V.
Car & Driver +	89,95*	i.V.
Carriers at War	89,95*	74,95*
Castles 1 ++/++	84,95*	74,95*
Castles 2 +	89,95*	74,95*
CH Products Flightstick +	99,95*	-
Challenge of the 5 Realms	99,95*	-
Champions	89,95*	-
Chaos Engine +	84,95*	69,95*
Chessmaster 3000 +	89,95*	-
Civilisation ++	104,95*	89,95*
Comanche +	99,95*	-
Comanche Data Disk	49,95*	-
Command HQ +	99,95*	-
Curse of Enchantia ++	99,95*	84,95*
O-Day	99,95*	74,95*
Daemongate 1 +	99,95*	89,95*
Dark Mere +	89,95*	74,95*
Dark Queen of Kryno ++	89,95*	74,95*
Dark Sun: Shattered Lands	74,95*	69,95*
Death Knights of Kryno ++	89,95*	74,95*
Desert Strike ++	89,95*	74,95*
Die Streiter ++	89,95*	89,95*
Diefight +	99,95*	-
DSA: Die Schicksalsklinge ++	89,95*	79,95*
Dune 2 +	89,95*	74,95*
Dungeon Master ++	79,95*	-
Dungeon M. + Chaos S. Back++	-	69,95*
Dusk of the Gods	89,95*	-
Elshocher Manager ++	89,95*	89,95*
Elite 2 +	89,95*	74,95*
Elvira 2 ++	89,95*	74,95*
Empire Deluxe Super VGA	99,95*	-
Eric the Unready	99,95*	-

Über 5000 lieferbare Spiele

PC Amiga ST		
Eye of the Beholder 1 ++	89,95*	79,95*
Eye of the Beholder 2 ++	89,95*	84,95*
Eye of the Beholder 3	89,95*	i.V.
F-15 Strike Eagle 3 +	99,95*	-
Falcon 3.0 +	109,95*	-
Falcon 3.0 - Operation F Tiger	59,95*	-
Fields of Glory +	99,95*	-
Fire & Ice +	74,95*	69,95*
Flashback +	i.V.	66,95*
Football Manager 3 ++	89,95*	74,95*
Formula 1 Grand Prix +	99,95*	84,95*
Front Page Sports: Football	89,95*	i.V.
Gateway to Savage Frontier ++	89,95*	79,95*
Global Conquest +	99,95*	-
Goblins 2 +	89,95*	74,95*
Gods +	84,95*	69,95*
Go Simulator (Isbi Press)	89,95*	-
Gravis Joytick	99,95*	79,95*
Gravis PC Gamepad	69,95*	-
Gunship 2000 +	99,95*	89,95*
Gunship 2000 - Missions +	59,95*	i.V.
Hannibal +	89,95*	i.V.
Hardball 3 +	79,95*	-
Harpoon L2.1 +	94,95*	84,95*
Harpoon Battlesets +	39,95*	39,95*
Harpoon Editor +	49,95*	49,95*
Harrier Jump Jet +	99,95*	i.V.
Hexuma 1 ++	89,95*	89,95*
History Line 1914-18 ++	89,95*	89,95*
Hired Guns +	84,95*	69,95*
Hockey League Simulator 2	79,95*	74,95*
Humans +	79,95*	74,95*
Incredible Machine ++	89,95*	i.V.
Indiana Jones 3 (PC-VGA) ++	89,95*	69,95*
Indiana Jones 4 ++	94,95*	84,95*
Jonathan ++	89,95*	89,95*
John Madden Football +	84,95*	69,95*
Kings Quest 1 (neue VGA-Vers.)	89,95*	84,95*
Kings Quest 2	109,95*	84,95*

Software zum Anfassen

PC Amiga ST		
Kings Quest 6 ++	99,95*	84,95*
Larry V GGA +	89,95*	84,95*
Larry 3 ++	99,95*	99,95*
Larry 5 ++	99,95*	84,95*
Laura Bow 2 ++	99,95*	84,95*
Legend of Kyrandia 1 ++	89,95*	84,95*
Legend of Kyrandia 2	89,95*	i.V.
Lemmings 1 Special Edition +	89,95*	89,95*
Lemmings - Oh No... ++	59,95*	49,95*
Lemmings 2 +	84,95*	69,95*
Licks +	89,95*	84,95*
Links 386 Pro Super VGA +	99,95*	-
Links Kurse	49,95*	44,95*
Lionheart ++	-	69,95*
Lord of the Rings 1 ++	-	74,95*

Strike Commander

Komm' da komm' da nicht komm' da komm' da
nicht komm' da komm' da rich komm' da komm' da
nicht da komm' da doch noch mal irgendwas ???

PC 89,95* CD-ROM i.V.		
Lord of the Rings 2 +	84,95*	74,95*
Lost Treasures of Infocorn 1	119,95*	119,95*
Lost Treasures of Infocorn 2	99,95*	99,95*
Lutet Turbo Challenge 3 ++	-	69,95*
Lure of the Temptress ++	89,95*	74,95*
Mad TV ++	89,95*	74,95*
Mad TV Data Disk ++	29,95*	29,95*
Madstrom	89,95*	-
Magic Pockets +	74,95*	69,95*
Maniac Mansion 2	89,95*	i.V.
Mega Lo Mania ++	84,95*	69,95*
Mercenaries	89,95*	i.V.
Michael Jordan in Flight +	79,95*	i.V.
Might & Magic 3 ++	89,95*	74,95*
Might & Magic 4 ++	89,95*	79,95*

Berlins allergrößtes Lager

!!! Ab 2.4.1993 auch in Frankfurt !!!

1000 Berlin 61
Mittenwalder Str. 47

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Softwaretempel

2000 Hamburg 20
Osterstr. 50

300m vom U-Bahnhof Osterstraße
Softwaretempel

6000 Frankfurt

Adresse bitte telefonisch in
der Berliner Zentrale oder
Hamburger Filiale erfragen
Softwaretempel

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

- Himmlische Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und
- Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen
- Team zu arbeiten und/oder Räumlichkeiten zu bieten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse

030/6944156

Info-Anrufbeantworter

030/6944256

Fax-Line

PC Amiga ST		
Might & Magic 5	79,95*	i.V.
Monkey Island 1 ++	84,95*	84,95*
Monkey Island 2 ++	89,95*	84,95*
Nick Isidore Graf +	89,95*	74,95*
Patrizier ++	89,95*	79,95*
Perfect General ++	89,95*	79,95*
Perfect General Data Disks	69,95*	59,95*
Pinball Dreams 1 +	74,95*	69,95*
Pinball Dreams 2 +	i.V.	69,95*
Pirates Gold	89,95*	-
Planets Edge ++	89,95*	i.V.
Pool +	i.V.	74,95*
Pods of Darkness ++	89,95*	79,95*
Police Quest 1 VGA +	89,95*	84,95*
Police Quest 3 ++	99,95*	84,95*

» Empire Deluxe «

4 in 1 Box: Empire 1 Oldie in Super VGA, das komplette neue Empire 2 in Super VGA, der Advanced Scenario-Editor und die geniale Empire Modern Netzwerkversion

PC 99,95* Mac i.V.		
Populous 2 +	84,95*	69,95*
Powermover +	84,95*	74,95*
Premier League +	-	69,95*
Pro Audio Spec. 16 Bit CD-Pack	129,95*	-
Quest for Glory 1 VGA +	89,95*	84,95*
Quest for Glory 2 +	89,95*	89,95*
Quest for Glory 3 ++	99,95*	84,95*
Railroad Tycoon ++/++	99,95*	84,95*
Realms of Darkness +	89,95*	84,95*
Red Baron ++	99,95*	84,95*
Red Baron: Mission Builder +	59,95*	i.V.
Ringworld	89,95*	-
RoboRip	79,95*	69,95*
Rookies +	84,95*	74,95*
Secret Weapons of the Luftwaffe	84,95*	-

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

PC Amiga ST		
Secret Weapons Missions	39,95*	-
Sensible Soccer 93 ++	i.V.	69,95*
Shanghai 2 ++	84,95*	74,95*
Shadow of the Comet ++	89,95*	74,95*
Shadowwings +	74,95*	69,95*
Sherlock Holmes 1 ++	99,95*	-
Siege	84,95*	74,95*
Siege Data Disk	49,95*	39,95*
Silent Service 2 +	89,95*	84,95*
Sim Ant ++	99,95*	89,95*
Sim City Deluxe +	89,95*	89,95*
Sim Earth ++	99,95*	99,95*
Sim Life	89,95*	i.V.
Soundblaster 2.5 +	29,95*	-
Soundblaster Pro 4.0 +	44,95*	-
Soundblaster CD-ROM +	69,95*	-
Space Crusade ++/++	84,95*	69,95*
Space Hulk +	84,95*	74,95*
Space Quest 1 VGA +	89,95*	84,95*
Space Quest 3 ++	99,95*	99,95*
Space Quest 4 ++	99,95*	84,95*
Space Quest 5 +	89,95*	i.V.
Spaceward Ho! ++	99,95*	-
Special Forces +	94,95*	84,95*
Spelunker 1 ++	89,95*	i.V.
St. Thomas ++	89,95*	74,95*
Star Control 2 +	89,95*	74,95*
Star Trek 25th Anniversary ++	84,95*	77,77*
Streetfighter 2 +	89,95*	74,95*
Strike Commander +	99,95*	-
Strike Commander Speech Disk	44,95*	-
Stunt Island +	94,95*	-
Super Cauldron +	89,95*	69,95*
Synthesia +	89,95*	i.V.
Take a Break: Pinball	89,95*	-
Task Force 1942 +	89,95*	i.V.
Terminator 2	99,95*	-
The Games Winter Ch. +	84,95*	74,95*

Himmlische Preise

PC Amiga ST		
The Games Summer Ch. +	84,95*	i.V.
The Legacy +	99,95*	i.V.
Their Finest Hour +	74,95*	74,95*
Thrustmaster Weapon Control	199,95*	-
Thrustmaster Flight Control	199,95*	-
Thrustmaster Pedals	299,95*	-
Tornado +	99,95*	89,95*
Treasures of Savage Frontier ++	89,95*	79,95*
Train It ++	89,95*	89,95*
Transactica ++	89,95*	74,95*
Trois +	74,95*	69,95*
Ultima Trilogy 1-3	89,95*	-
Ultima Trilogy 4-6	89,95*	-
Ultima 5: Warriors of Destiny	-	24,95*
Ultima 6: The False Prophet +	-	69,95*
Ultima 7: Die schwarze Pforte ++	99,95*	-
Ultima 7 Mission Disk: Forge++	39,95*	-
Ultima 7-2 The Serpent Isle +	99,95*	-
Ultima UI Stygian Abyss +	79,95*	-
Ultima UI Stygian Abyss ++	99,95*	-
Ultima U2 Labyrinth o. World++	99,95*	-
Ultrahits	89,95*	-
Uncharted Waters	109,95*	-
V for Victory 1	89,95*	-
V for Victory 2	89,95*	-
Vel of Darkness	74,95*	i.V.
Waxworks ++	79,95*	74,95*
Wayne Gretzky Hockey 3	89,95*	i.V.
Whales Voyage ++	89,95*	74,95*
Wing Commander 1 +++	69,95*	89,95*
Wing Commander 1 Deluxe	99,95*	-
Wing C. 1 Secret Missions 1 o. 2	39,95*	39,95*
Wing Commander 2 ++	99,95*	-
Wing C. 2 Erweiterungsdisks	44,95*	-
Wizardry 6 ++	79,95*	69,95*
Wizardry 7 ++	89,95*	74,95*
X-Wing +	99,95*	i.V.
Zack Mackracken ++	69,95*	69,95*

Einfach probieren und Staunen

LÖSUNGSBUCHER	dt.	en.
Amberstar 1	29,95*	-
Civilisation Strategy Guide (376 Seiten)	119,95*	119,95*
Das Schwarze Auge	24,80*	-
Eye of Beholder 2	24,80*	24,80*
Falcon 3.0 Air Combat	-	49,95*
Indiana Jones 4	15,00*	24,95*
Might & Magic 3	29,95*	39,95*
Might & Magic 4	29,95*	39,95*
Monkey Island 2	15,00*	24,95*
Ultima 7-1 The Black Gate	29,95*	39,95*
Ultima Underworld 1	29,95*	39,95*
Wizardry 7	29,95*	39,95*

Pro Audio CD-ROM

Im Paket sind: Pro Audio Spectrum 16 Bit Soundkarte (Soundblaster-kompatibel), Sony SCSI-CD-ROM (Phonon CD) und Musik CD (kompatibel), Wing Commander 2 Deluxe CD, Ultima Underworld CD, Carmen Sandiego Deluxe CD, L'Encyclopédie CD und 2 Stenochi-Boxen

PC 1299,-

BRETTSPIELE UND ROLLENSPIELE

AD & D ++	Alle Module + Bücher
Battletech ++	Alle Module + Kästen
Buck Rogers ++	79,95*
Civilisation ++	79,95*
Das Schwarze Auge (DSA) ++	Alle Module + Kästen
DSA Brettspiel ++	99,95*
Herocore ++	99,95*
MERS Mitternachts-Rollenspiel ++	Alle Module + Kästen
Shogun ++	119,95*
Siege ++	59,95*
Starquest ++	99,95*

300 weitere Spiele lieferbar: Cthulhu, Starwars u.v.m.

Alle Preise verstehen sich als Verkaufspreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 4,00 DM mehr. Sicherheitskarte + 3 DM, Disketten + 3 DM. Bei Vorkasse: 50% Preisnachlass, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA, NINTENDO, SOUNDBLASTER, LYNX und NEO GEO-Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quält Euch der Wissensdurst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Stereochips gekennzeichnete Computer-Games waren bei Anzeigenschluß (08.02.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung pünktlich liefern). Seid Ihr in Berlin, Hamburg o. Frankfurt, besucht bitte unsere Ladengeschäfte. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

030 694 60 43

11 19 h Versandtelefon - Sammelnummer

DIE TRAUMFABRIK

S P I E L E G m b H

030 694 48 62

040 490 83 94

11 18.30 h Ladentelefon - kein Versand

GAME BOY

Game Boy inc. Tetris 1 Jahr Garantie	149,95	Empire Str. Back us	69,95
Adv. Island 1 dt	69,95	Faceball 2000 us	69,95
Alien 3 us	69,95	Fighting Simul. us	69,95
Batman 2 dt	69,95	Fantasy Lg 1 us	84,95
Batlelands dt	69,95	Fantasy Lg 2 us	84,95
Blues Brothers dt	69,95	Fantasy Adv us	84,95
Books Adventure us	69,95	Flintstones us	69,95
Boulder Dash us	69,95	Jack Nickl. Golf us	69,95
Buzzle 2 us	69,95	Kingdom Crusade u	79,95
Castellian us	69,95	Lemmings us	69,95
Castlevania 2 dt	69,95	Looney Tunes us	69,95
Crash Dummies us	69,95	Madness us	69,95
Duck Tales dt	69,95	Mega Man 2 us	69,95
Dynablaster us	59,95	Mega Man 3 us	69,95

World of Illusion

And the Mickey Mouse continues! Zum 3. Mal geht's klippend und springend über den Bildschirm. Und... um Längen besser als beim et was malde geratenen 2. Teil.

MD 99,95 GG IV

Mickey Mouse dt	69,95	Starhawk us	69,95
Mickys D Chase us	69,95	Star Wars us	69,95
Minor 2049 us	69,95	Super Mario 2 dt	69,95
Monopoly us	79,95	Super Mario 2 dt	69,95
Nobunagas Amh us	84,95	Sword of Hope us	79,95
Parasol Stars us	69,95	Tiny Toons 1 dt	69,95
Parodius dt	69,95	Track & Field dt	69,95
Populous us	79,95	Turtles 2 dt	69,95
Pyramids of Ra us	69,95	Turrican dt	69,95
Prince of Persia us	69,95	Ultima-Runes... us	69,95
Rampart us	79,95	Wizardry us	84,95
Roland Curse 2 us	69,95	WWF Wrestling 2 dt	69,95
Shanghai us	69,95	Xenon 2 us	69,95
Simpsons dt	69,95	Zelda jp	89,95
Speedball 2 us	69,95		

jp = japanisch, us = amerikanisch
dt = deutsche Version

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO Dt. inc. Super Mario Joypad Scart-Kabel 1/2 Jahr Garantie	299,95
SUPER NINTENDO 60 Hz inc. Super Mario 2 Joypads Scart-Kabel 1 Jahr Garantie	449,-
ADAPTER für US und Jp. Spiele	49,95
ACTION REPLAY PRO	149,95
JOYPAD dt.	49,95
MARIO PAINT dt. inc. Mouse	109,95
STREETFIGHTER 2-JOYBOARD (tauffähig auch am dt. Super Nintendo)	199,95
Act Raiser komplett dt.	129,95
Addams Family us	139,95
Adventure Island dt	129,95
Another World us	149,95
Axelay dt	129,95
Batlelands jp	139,95
Best of the Best us	139,95
Bulls vs Lakers us	139,95
Castlevania 4 dt	129,95
Chester Cheetha us	139,95
Chuck Rock us	139,95
Cuado us	139,95
Cybermatot jp	139,95
David Crane's Amazing Tennis us	139,95
Death Valley Rally Road Runner us	139,95
Desert Strike us	139,95
Dragons Lair dt	129,95
Dungeonmaster us	149,95
Dynablaster (Bomber Boy) jp	139,95
F-15 Strike Eagle us	149,95
Fatal Fury jp	139,95
Final Fantasy Legend 2 us	149,95
Final Fantasy Legend Mystic Quest us	109,95
Full Metal Planete jp	139,95
Goda dt	109,95
Gods dt	129,95
Harleys Humongous us	139,95
Hi the Ice us	139,95
Jimmy Conors Tennis dt	129,95

Über 5000 lieferbare Spiele

SUPER NINTENDO

John Madden Football 93 us	139,95
Ki Ki Kai Kai jp	139,95
King of Monsters us	139,95
King of the Rally jp	139,95
Lemmings 1 dt	139,95
Master of Monsters jp	149,95
Mech Warrior us	139,95
Mickey Mouse Magical Quest komplett dt	129,95
Might & Magic 2 us	149,95
Monopoly us	139,95
NBA Allstars us	139,95
NHLPA Hockey 93 us	139,95
Parodius dt	129,95
PGA Golf 1 us	139,95
Pilot Wings dt	109,95
Populous 1 dt	139,95
Populous 2 jp	139,95
Prince of Persia dt	129,95
Push Over dt	129,95
Railroad Tycoon us	149,95
Rampart us	139,95
Romance of three Kingdoms 2 us	139,95
Shadow of the Beast 1 us	139,95
Sim City komplett dt	109,95
Sim Earth us	149,95
Soul Blader us	139,95
Spiderman vs X-Men dt	129,95
Sirius us	149,95
Streetfighter 2 dt	109,95
Super Aleste (Space Megaforce) us	139,95
Super Baseball 2020 us	139,95
Super Battle Tank us	139,95
Super Boulda us	139,95
Super Dunk Shot (NCAA Basketball) us	129,95
Super Ghouls n' Ghosts dt	139,95
Super Mario Kart dt	109,95
Super Pang us	139,95
Super Pinball (Dragons Fury) jp	139,95
Super Probotector dt	129,95

Software zum Anfassen

SUPER NINTENDO

Super Soccer dt	109,95
Super Star Wars us	149,95
Tiny Toons jp	159,95
Tetris 2 jp	139,95
Turtles 4 dt	129,95
Ultima 6 us	149,95
Ultimats us	139,95
Uncharted Waters us	149,95
Vikings us	139,95
Warped us	139,95
Wing Commander 1 us	139,95
Wings 2 (Sky Mission) us	139,95
Wizardry 5 us	149,95
WWF Superstars 1 dt	139,95
Zelda 3 dt	109,95

Another World

Delphins Fabeladventure wurde hervorragend hinübergerichtet ins Zeitalter der Videogames. Stimmungsvolle Grafiken, Sounds, Musik und knackige Rätsel.

SNES 109,95

NEO GEO

Neo Geo RGB u. PAL m. 1 Joypad + Netzteil	749,-
Art of Fighting	429,95
Baseball Stars 2	349,95
Burning Fight	349,95
King of Monsters 2	349,95
Last Resort	349,95
Mutation Nation	329,95
Ninja Commando	349,95
Robo Army	299,95
SenGoKu 2	449,95
Super Side Kick Soccer	399,95
View Point	699,95
World Heroes	399,95

Berlins allergrößtes Lager

!!! Ab 2.4.1993 auch in Frankfurt !!!

1000 Berlin 61
Mittenwalder Str. 47100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und LadengeschäftMontag - Freitag 10 - 18.30 h
Samstag 10 - 13.30 h

DIE TRAUMFABRIK

Der Softwaretempel

2000 Hamburg 20
Osterstr. 50300m vom U-Bahnhof Osterstraße
LadengeschäftDeutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

- Himmlische Jobs auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Angestellte und Teilzeitverkäufer für un-
- sere Frankfurter und weitere noch dieses Jahr geplante Filialen. Ein erstklassiges Team wartet
- auf Euch. Informationen jibt's in Berlin. Bewerbungen werden natürlich diskret behandelt.

030/6944156

Info-Anrufbeantworter

030/6944256

Fax-1.lne

GAME GEAR

Game Gear DT. inc	324,-	Mickey Mouse 1 dt	74,95
Sonic + Netzteil	189,95	Olympic GP 2 dt	79,95
TV Tuner	79,95	Plunk Star Adv. us	89,95
A. Agassi Tennis us	84,95	Prince of Persia dt	79,95
Alien 3 dt	79,95	Rampart dt	89,95
Axe Battler dt	69,95	Shinobi 1 dt	74,95
Shinobi Returns dt	84,95	Shinobi 2 dt	89,95
Chuck Rock dt	79,95	Sonic 2 dt	79,95
Crystal Warriors dt	89,95	Streets of Rage dt	84,95
D. Robinson SC. us	79,95	Super Off Road dt	84,95
Lucky D. Capers dt	79,95	Super Smash TV dt	79,95
J. Montana Pooth. dt	79,95	Tazmania dt	84,95
Leaderboard Golf dt	79,95	Terminator dt	79,95
Lemmings dt	84,95	Wonderboy 2 dt	84,95

Turtles

Nach diversen NES- und Game Boy-Adaptionen, der fantastischen SNES-Version nun die ebenso gute Mega Drive Version! Auch in New York gibt's gute Pizza!

SNES 129,95 MD 109,95 GB 69,95

ATARI LYNX

Lynx 2 Dt. 1 Jahr Garantie	189,-	Klax us	79,95
Awesome Golf us	79,95	Lemmings us	79,95
Baseball Heroes us	79,95	NFL Football us	79,95
Bill & Ted Adv. us	79,95	Pinball Jam us	79,95
Block Out us	79,95	Rampart us	79,95
Blue Lightning us	69,95	Shadow of Beast us	79,95
Checked-out Flag us	69,95	Shanghai us	79,95
Dracula us	79,95	Time World us	69,95
Eye of Beholder us	89,95	Steel Talons us	79,95
Guardians us	89,95	Super Off Road us	79,95
Hockey us	79,95	Tiki us	79,95

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

MEGA DRIVE

Mega Drive m 4 Spielen 2 Joypads 1 Jahr Gar.	369,-
Action Replay Pro	149,95
Archie Power Stick	109,95
CD's	diverse
Infratec-joypad-Set mit 2 Joypads	89,95
Japan-Adapter	49,95
Joypad	49,95
3rd World War jp	149,95
7 Cities of Gold us	119,95
Abrams Battle Tank u	89,95
A. Traio us	129,95
Alien 3 dt	119,95
Andre Agassi Tennis dt	119,95
Another World us	129,95
Batman 1 us	119,95
Batman Returns dt	134,95
Black Crypt us	129,95
Buck Rogers 1 us	119,95
Bulls vs Lakers dt	109,95
Captain America us	109,95
Championship Pro Am us	109,95
Chiki Chiki Boys ??	109,95
Chuck Rock dt	119,95
David Crane's Amazing Tennis us	119,95
David Robinson's Supreme Court dt	119,95
Desert Strike us	139,95
Dragons Fury (vorher Devil Crash) dt	119,95
Ecco the Dolphin dt	119,95
Evander Holyfield Boxing dt	119,95
European Club Soccer dt	109,95
Ex Mutants dt	119,95
F-15 Strike Eagle 2 us	129,95
F-22 Interceptor us	119,95
Faceball 2000 us	119,95
Flintstones us	119,95
Galadad us	119,95
Games - Winter Challenge dt	109,95
Games - Summer Challenge us	109,95

Himmlische Preise

MEGA DRIVE

Gemfire us	139,95
Gey Lancer us	119,95
Gods dt	119,95
Golden Axe 3 us	119,95
Greendog dt	119,95
Hit the Ice us	119,95
James Bond us	119,95
James Pond 2 - Robocop dt	109,95
James Pond 3 - Aquatic Games dt	119,95
Jennifer Capriati Tennis dt	119,95
Joe Montana Football 3 dt	119,95
John Madden Football 93 dt	119,95
King Salmon us	119,95
Landstalker us	129,95
Lemmings dt	109,95
LITX Attack Chopper dt	129,95
Lord of the Rings 1 us	139,95
Lotus Turbo Challenge 1 dt	119,95
Master of Monsters us	119,95
Mega lo Mania us	114,95
Mickey Mouse - Castle of Illusion dt	114,95
Mickey Mouse - Fantasia dt	114,95
Mickey Mouse - World of Illusion dt	99,95
Might & Magic 2 us	139,95
Monaco GP 2 dt	119,95
Muhammad Ali Boxing us	119,95
NHLPA Hockey 93 dt	119,95
Olympic Gold dt	109,95
PGA Golf 2 us	119,95
Phantasy Star 2 mit Hintbook us	149,95
Phantasy Star 3 us	129,95
Powermonger us	129,95
Predator 2 dt	119,95
Quakshot dt	109,95
Rampart us	119,95
RBI Baseball 14 us	119,95
Revenge of Shinobi 1 dt	99,95
Revenge of Shinobi 2 dt	99,95
Rocky Rashed 2 us	119,95

Einfach probieren und Staunen

MEGA DRIVE

Rolo to the Rescue us	119,95
Romance of three Kingdoms 2 us	149,95
Shining in the Darkness 1 us	129,95
Shining Force us	149,95
Side Pocket us	119,95
Sonic 2 dt	99,95
Speedball 2 dt	109,95
Sports Talk Baseball us	119,95
Starflight 1 us	139,95
Star Odyssey us	139,95
Steel Talons dt	119,95
Streets of Rage 2 dt	99,95
Super Battle Tank us	119,95
Super Smash TV dt	119,95
Team USA Basketball us	119,95

Super Side Kick

Frisch aus der Spielhalle, rein in die Stube. Fußball pur, rasante Dribblings, technische Feinheiten und jede Menge Gore. Dark Art of Fighting und Viewpoint 32 für SNK.

Neo Geo 399,95

Terminator 1 dt	119,95
Terminator 2 us	119,95
Thunderforce 3 us	129,95
Thunderforce 4 dt	119,95
Toki dt	109,95
Turtles dt	109,95
Uncharted Waters us	139,95
Warriors of Eternal Sun dt	139,95
Warriors of Rome 2 us	139,95
Warzone us	129,95
Wonderboy in Monsterworld (5) dt	139,95
WWF Superstars 1 dt	119,95
Xenon 2 us	109,95
Young Indiana Jones us	119,95

Himmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr. Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettenst + 3 DM. Bei Vorkasse 50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf dt. SEGA-, NINTENDO-, SOUNDMASTER-, LYNX- und NEO GEO Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quä! Euch der Wissenschaft besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren trotz dt. Termine bei Anzeigenschluß (08.02.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung pünktlich liefern). Seid ihr in Berlin, Hamburg o. Frankfurt, besucht bitte unsere Ladengeschäfte. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Eye of the Beholder 3



Freund oder Feind? Ein Gespenst taucht auf.



Eine der neuen Monster-rassen in Eye of the Beholder 3: ein Saurier

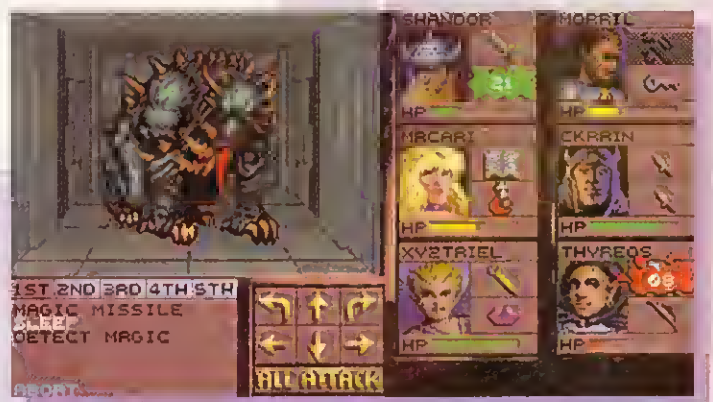


Eye of the Beholder geht in die dritte Runde. Anstelle der Westwood-Designer legten dieses Mal die Programmierer vonSSI selbst Hand an das Finale der Grafik-Rollenspielsaga.

Nicht nur in Dungeons, sondern auch in verschiedenen Oberwelten sind Abenteuer zu bestehen

Assault on Myth Drannor

Die Nachricht, daß die Programmierer der "Westwood Studios" jetzt nicht mehr fürSSI, sondern für Virgin werkeln, versetzte vor allem Fans



Alle hauen aut einmal zu: Dank der neuen "All Attack"-Option schlagen die Charaktere simultan.

Fütter mich! Im Wald steht ein hungriges Monster herum.

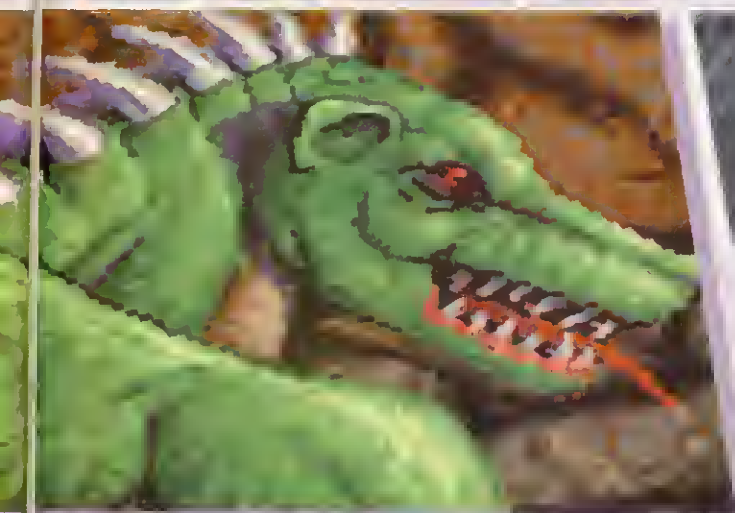


der Rollenspielreihe *Eye of the Beholder* in Angst und Schrecken. Glücklicherweise dauerte die Ungewißheit über den Fortbestand der beliebten Serie nicht lange: Die Designer vonSSI nahmen kurzerhand selbst das Ruder in die Hand und bastelten in Eigenregie den dritten Teil der Saga zusammen. Nun ist es soweit: Part drei der *Eye of the Beholder*-Story ist fast fertig.

Assault on Myth Drannor ist gegenüber den beiden Vorgängern noch mal ein Stückchen größer geworden. Rund 50 Prozent mehr Labyrinth als in den beiden Vorgängern soll es in *Eye of the Beholder 3* geben. Jedoch beschränkten sich die Programmierer nicht nur darauf, die Dungeons ein paar Klassen größer zu machen. Mehr und vor allem neue Monster bevölkern die



Tritt ein, bring Glück herein:
Das Tor zum düsteren
Wald sieht nicht sehr ver-
trauenerweckend aus.



Ein Eisengolem
ist auf unsere
Party nicht
besonders gut
zu sprechen
(MS-DOS/VGA)



Gewölbe und unterschiedliche Außenwelten. Rund 35 verschiedene Monsterarten, inklusive einiger extraekloger Exemplare wie Saurier, Werwiger und Untote, soll es in dem fertigen Spiel geben. Ebenfalls aufgeböhrt wurden die Filmeinlagen, die im Spielverlauf die Story erklären. So sind dreimal so viele Filmsequenzen, wie in *Eye of the Beholder 2* geplant. Zusätzlich wird es an speziellen Stellen gut 30 Standbilder, plus erklärenden Text geben.

Kaum etwas geändert hat sich an dem Spielprinzip. Wie von den beiden Erstlingen gewohnt, bastelt Ihr Euch eine vierköpfige Party zusammen. Zwei zusätzliche Charaktere können unterwegs in die Truppe mit aufgenommen werden. Gesteuert werden Eure Helden am komfortabelsten mit der Maus. Eine neue Option macht die Prügelei mit Monstergrüppchen jetzt etwas einfacher. Statt bei einem Kampf jeden



der Schwertarm und leise vor sich hin gemurmelte Zauberformeln künden vom Rollenspielentzug. Dummerweise ist immer dann, wenn die Lust auf einen ausgiebigen Spaziergang im Dungeon am größten ist, kein neues Programm in Spielernähe. Jetzt verspricht SSI dem Rollenspielsüchtigen den totalen Dauerdungeon. Hinter dem blumigen Namen *Unlimited Adventures* verbirgt sich ein AD&D-Rollenspielbaukasten der besonderen Art. Via Maus klickt Ihr Euch beliebig viele eigene Szenarien zusammen. Ob Dungeons, Städte oder Oberwelt ist dabei egal. Ihr entscheidet, wo eine Mauer hinkommt, wo Teleporter verborgen sind, wo sich Monstergrüppchen tummeln. Die beigelegte Monsterdatenbank enthält ein Bestiarium von über 100 verschiedenen Gegnern. Wer gleich spielen möchte, versucht sich an dem fertigen Abenteuer *The Heirs to Skull Crag*.

AD&D-Rollenspiele zum Selberbauen:
Unlimited Adventure



Charakter hektisch einzeln zu aktivieren, gibt es in *Eye of the Beholder 3* den Gruppenprügelmodus. Ein Klick auf das Feld "All Attack" und die komplette Mannschaft vertrimmt die anvisierten Gegner. Geplant ist derzeit nur eine PC-

Fassung. Ob eine Amiga-Version erscheint, stand derzeit noch nicht fest. Unsere Bildschirmfotos stammten noch vom englischen Originalspiel, eine komplett ins Deutsche übersetzte Version ist derzeit bei Softgold in Arbeit. mh

SIERRA EINBLICK

Das amerikanische Schulsystem ist eine mittelschwere Katastrophe: Während die Sprößlinge einer dünnen Führungselite auf Privatschulen die ersten Schritte auf der Karriereleiter einüben, darben Arbeiter- und Mittelschicht-Jugendliche in miesen öffentlichen Bildungsstätten. Nicht umsonst verzeichnet man in Amerika den höchsten Anteil an Analphabeten in der westlichen Welt. Große Teile der jungen Bevölkerung fallen durch ein löchriges Bildungssystem, verblöden durch Fernseh-Dauerkonsum oder kompensieren fehlende Bildungsangebote durch exzessiven Videospiel-Mißbrauch. Um so löblicher, daß immer mehr Spiele mit pädagogischem Anspruch auf den amerikanischen Markt drängen und so den "mißbratenen" Computerkids ganz nebenbei etwas Zusatz-Wissen vermitteln. Vorreiter auf diesem Gebiet ist neben der Software Firma Broderbund, inzwischen von Electronic Arts geschluckt, die Adventure-Riege von Sierra.

Öko-Spielchen mit Lerneffekt sind in: Dank den Bemühungen von Adventure-Gigant Sierra dürfen wir aktiv an der Beseitigung des Ozonloches mitarbeiten und den Urwald retten.

Eco Quest 2

Neben vielfältigen Lern- und Bildungsprogrammen etabliert Sierra zur Zeit eine neue Serie, die primär ökologische Probleme aufgreift. Vor gut einem halben Jahr durften wir mit einem kleinem Helden, erstaunlich frisch und kurzweilig,

die Weltmeere von gefährlichem Giftmüll reinigen, im zweiten Teil, *Eco Quest 2 - The last Secret of the Rainforest* retten wir den brasilianischen Regenwald vor der endgültigen Vernichtung. Held Adam, inzwischen ganz schön gewachsen und mit neuem

Outfit ausgestattet, ist mal wieder mit seinem Papa, einem berühmten Meeresbiologen, unterwegs. Es kommt natürlich wie erwartet. Bei einem Zwischenstop am Amazonas, trödelte Adam durch den Urwald und geht prompt verloren. Da der unerschrockene Sohnemann ein Freund der Tiere und der Pflanzen ist, sollten wir uns jedoch keine großen Sorgen machen, sondern forscht alle Abenteuer-Probleme angehen. Im Zuge der weiteren Öko-Handlung trifft Adam auf den Geist des Waldes, entdeckt das wahre Gold von El Dorado und treundet sich mit einem geheimnisvollen Eingeborenenstamm an.

Wie von Sierra nicht anders zu erwarten, steuern wir Adam problemlos mit der Maus durch sein Leben. Soll unser Held eine besondere Aktion ausführen, genügt ein weiterer Mausclick. In *Eco Quest* wird die umfassende Information



Schmutzfinnen: Die Industrie versaut das Amazonasbecken.



Paradiesisch: Heile Welt ganz ohne Strom und Computer.

Geheimnisvoll: Wenn die Ruinen reden könnten.





Twisty History: Ihr dürft mit Hund und Mädchen auf die Reise gehen.

Twisty History

Ganz tief in die amerikanische Vergangenheit, genauer gesagt ins 18. Jahrhundert, entführt uns ein anderes Sierra-Programm mit pädagogischem Anspruch. In *Twisty History* ist mal wieder ein verrückter Wissenschaftler am Werk, der gemeinerweise die amerikanische Kolonialgeschichte komplett durcheinandergewürfelt hat. Eure Aufgabe: Mit der Zeitmaschine in die Vergangenheit düsen und dort alles wieder zurechtbiegen. Wichtigstes Hilfsmittel bei der Aufräumarbeit ist ein sogenannter "Truth Detector".

Gerüchteküche

Polizeichef gesucht! Da Jim "Police Quest" Walls Sierra verlassen hat, sucht man händeringend nach einem Ersatzmann, der sich ebenso gut im harten Polizeigeschäft auskennt und gleichzeitig Erfahrungen als Spieldesigner hat. Erschwerend kommt hinzu, das Ken und Roberta Williams echte Naturtreaks sind, und deshalb den Firmensitz nah an den Yosemite-Nationalpark verlagert haben. Bis zur nächsten Großstadt sind's mindestens fünf Autostunden. Nicht unbedingt ein großer Anreiz, möglichst viele qualifizierte Mitarbeiter zu finden.

Larry strikes again! Obwohl Al Lowe noch mitten in den Arbeiten zu *Freddy Pharkas* steckt, ist bereits *Larry 6* in der Planung. Computer-Casanovas dürfen sich auf einen heißen Herbst freuen. Sollte Al auf seinem verdienten Urlaub bestehen, wird's wohl eher ein heißes Weihnachtsfest.

Die Auferstehung des Drachen! Wer auf eine direkte Fortsetzung von *Rise of the Dragon* hofft, wird leider enttäuscht. Allerdings werkelt Roberta Williams' *Kings Quest 6* Co-Designerin Jane Jensen an einem Konzept für ein "Blade Runner"-ähnliches Science-fiction-Spiel. Erscheinungstermin: ungewiß. Auch Chefin Roberta treibt es in die Abgründe der Dark-Fantasy. Ihr neues Horrorspiel ist im Augenblick "das" Geheimprojekt bei Sierra. Ein Wermutstropfen: nur CD-ROM.

zum brisanten biologischen Thema besonders groß geschrieben. Wer es ganz genau wissen will, benutzt Adams kleinen Taschencomputer und scant Flora und Fauna einfach ab. Die eingebaute Datenbank spuckt umgehend alles Wissenswerte zum Thema aus und hält zusätzlich wertvolle Hinweise parat, die zur Lösung aller Rätsel führen. Natürlich dürfen wir baldigst eine deut-



sche Fassung erwarten und so allen Sprachbarrieren aus dem Weg gehen. Besitzer eines CD-ROM-Laufwerks dürfen sich auf den akustisch aufgepeppten ersten Teil der *Eco Quest*-Reihe freuen.

Freddy Pharkas Frontier Pharmacist

Al Lowe auf Abwegen. Der teicht verrückte Schöpfer der *Leisure Suit Larry*-Reihe hat genug von seinem ewigen Frauenheld und schickt deshalb Larry Latfer erst mal auf die Warteschleife. Sein neuer Held heißt Freddy Pharkas und ist charakterlich nicht allzuweit von Laffer entfernt. Gerüchte besagen sogar, daß Freddy ein direkter Vorfahre von Larry ist oder zumindest seine Finger mit im Spiel hatte. Wie sein berühmter Nachkomme hat auch Freddy wenig Glück bei den Frauen und kompensiert seinen Frust in haarsträubenden Abenteuern. Ort der Handlung, das Sierra-Städtchen Coarsegold im Jahre 1884. Wo heute eifrige Programmierer werkeln, trafen sich vor gut hundert Jahren Desperados, Goldsucher, Indianer und besonders leichte Mädchen. Das unscheinbare Westernstädtchen blühte über Nacht auf und



Heflo Baby: Freddy Pharkas bandelt an.

bahnfahrt durch alle Klischees, die der Wilde Westen zu bieten hat. Ihr prügelt Euch mit Indianerhaufen, geht mit alten Westenern zum Goldwaschen und flirte ausgiebig mit den Mädels im Saloon. Wie von Al Lowe nicht anders zu erwarten, wird unser Ohr mit einer geschmackvollen Auswahl an Country & Western-Titeln traktiert. Die abgedrehte Comic-Grafik des jüngsten *Larry Laffer*-Teils, mußte einem etwas konventionelleren Strich weichen, der aber hervorragend in das Land der Cowboys und Indianer paßt. Ob wir Euch schon in der nächsten Ausgabe einen auführlichen Test der MS-DOS-Version bieten können, weiß alleine der Präriewind.

vw

Zwischengrätiken: Drei typische Westernhelden





Good Morning Vietnam: Electronic Arts schickt das *Seal Team* in ein bleihaltiges Regenwaldinferno aus Gewalt und Zerstörung.



Rettung naht: Der Heli darf Eure Mannen bei Gefahr ausfliegen



Mission erfüllt – Freizeif: Eine Bootsfahrt, die ist tustig!

Grüne Dschungelromantik, die Marlboro Schachtel unter dem Tarnnetz, die M-16 entschert, den Kaugummi in der Zahnücke und das Dope im Stiel – jeder kennt den typisch amerikanischen Vietnamkrieg. In ein paar hundert Büchern, dutzenden Filmen und einer Handvoll Computerspielen ausgiebig zur Schau gestellt. Der Anspruch der kriegerischen Machwerke, ist dabei so vielschichtig wie das Publikum. Dabei fand Proteinsilo *Rambo*, alias Sylvester Stallone an der Kalaschnikov mindestens soviel Interesse, wie das markerschütternde Kriegsdrama *Platoon* von Kult-

regisseur Oliver Stone. Auf Computermonitoren tummelten sich die Filmäquivalente in ähnlicher Vertassung: Im ersten Vietnamscenario der Computergeschichte knatterte Fleischberg Rambo auf C-64-Niveau. Mit einem Seitenblick auf das Vorbild rannte, das mehr breite als hohe Sprite, meist desorientiert über das Schlachtfeld und ballert tumb ins Reisfeld. Auch zu *Platoon* bastelten Spieleentwickler an einer Computer-Umsetzung. Die Spielversion von *Platoon* packte den Wasserbüffel auch nicht bei den Hörnern und wurde schnell im Softwarepool begraben.

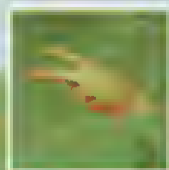
Während des Briefings wird Euch das Terrain eingetrichert, damit Eure Mannen nicht versehentlich gegen Berge lauten

Kriegstechnik

Das Erscheinungsdatum der beiden obengenannten Spiele liegt schon eine Weile zurück. Grund genug für die Spieldesigner von Electronic Arts sich der heiklen Thematik noch einmal anzunehmen. Diesmal soll eine ganz spezielle Truppe den Dschungel durchforsten, eine amerikanische Eliteeinheit der US Navy, das sogenannte *Seal Team*. Mit einem Schuß Taktik vermischt werden die Special Forces in harter Action-Manier auf den digitalen Feind gehetzt. Im Gegensatz zu den Vietnamveteranen *Platoon* oder *Rambo* versucht



Gehörlosenfreundlich:
Unterhaltungen
werden natürlich
in militärischer
Zeichensprache
geführt.



SealHedge

sich das Seal Team in einer echten 3-D-Landschaft. Von der weißen Lotusblüte bis zum schlammbespritzten Soldatenstiefel wurde alles in Polygone gepreßt, was im Dschungel krecht und fleucht. Grafisch legt Seal Team Maßstäbe an: So leuchtet der Dschungel zum erstenmal in augenfreundlichen VGA-Tönen, mit einem technisch aufwendigen Render-Verfahren in Szene gesetzt. Besitzer einer Soundkarte können bei Samples vom durchstechenden Mückensummen bis zum schraddernden Hubschrauber die Ohren spitzen.

verschiedenen Kampfeinsätzen zu geleiten. Wollt Ihr nur einmal reinschnuppern, könnt eine Einzelmision auf die Schnelle anpacken, gelüftet es Euch nach mehr, könnt Ihr den gesamten Konflikt anpacken. Vier unterschiedliche Einsatzszenarios, die sich in mehrere Einzelaufträge aufteilen, erwarten Euch zur bleischweren Bewältigung. Dabei bleibt Euch von der gezielten Zerstörung militärischer Gebäude bis zur Aufklärung von feindlichen Linien nichts erspart. Die Intelligenz, Fertigkeiten und der Gesundheitszustand jedes Soldaten werden

gewehre, Pistolen, Raketen und Granatwerfer natürlich nicht fehlen. Steckt Ihr in der Klemme oder ist Not am Team, kann per Funk Unterstützung von Jets, Hubschraubern oder Kanonenbooten an-

im Übersichtsmodus geplant und in Echtzeit umgesetzt. Der Übersichtsblick wird Euch als Karte präsentiert, als besonderen Gag könnt Ihr die einzelnen Blickwinkel Eurer Soldaten verfolgen. In zusammenge-



Wahltag: Wir stellen unser Platoon selbst zusammen. Jeder Krieger greift dabei auf eigene Begabungen oder Lieblingsklamotten zurück.

gefordert werden. Nebenbei habt Ihr immer ein Auge auf Eure vier Hanseln: Per Mausklick ordert Ihr das Team in neue Formationen, gebt den Befehl zum Angriff, weist Ziele zu oder laßt Eure Mannen nach Merkwürdigkeiten ausspähen, denn die sind im Dschungel an der Tagesordnung: Außer den allgegenwärtigen Vietkongs machen Euch gut versteckte Booby Traps, gefährliche Sprengstofffallen, das Leben schwer. Verschiedene Blickwinkel sollen Euch das Soldatenleben erleichtern. Gekämpft wird aus dem Blickwinkel eines Soldaten, wobei alle Zoom und Drehungen um die eigene Achse erlaubt sind. Taktische Raffinessen werden

nommen 80 historisch belegten Missionen stampft Euer Seal Team bis an die Zähne bewaffnet durch das Delta. Nach Abschluß jeder Mission werden Eure Aktionen in einem Mission Debriefing ausgewertet. Kehrt Ihr ins Lager zurück, werdet Ihr mit Orden überhäuft, bekommt einen festen Händedruck oder landet im schlimmsten Fall im Kittchen. Tatkräftige Unterstützung holte sich Electronic Arts beim US Navy Seal-Museum. Das UDT-SEAL Museum stapelt sämtliche Operationen der Seals im Aktenschank – für die Spieldesigner von EA eine wahre Fundgrube. Das Seal-Team wird Mitte Mai erstmal auf PCs in Stellung gehen. cd



Vorsicht! Ist die Mutter des Munitionsdepots: Unser Platoon versteckt sich grandios unauffällig auf freiem Gelände.

Feuer frei

Spitzfindigerweise tappt Eure Truppe durch das im Süden von Saigon gelegene Mekongdelta. Im speziellen wird Eurem Seal Team die Ecke um Rung Sat überlassen. Zwischen 1966 und 1969 tobten hier die heftigsten Kämpfe zwischen den Seal's und der nordvietnamesischen Armee. Als Gruppentührer habt Ihr eine vierköpfige Gruppe zu

in einem Rollenspielangehauchten Punktesystem festgehalten. Ist einer Eurer Pappenheimer verletzt, hilft die medizinische Versorgung Wunder. Mit einem umfangreichen Waffenarsenal können die eigenen Truppen ausgerüstet werden. Immerhin könnt Ihr dem Seal Team satte 35 Waffensysteme über die Schulter hängen. In der martialischen Ausstattung der schlagkräftigen Truppe dürfen Maschinen-



Gremlin in der Unterwelt:
In *Litil Divil* steuert Ihr das kleine Teufelchen Mad Mo durch ein sagenumwobenes Dungeon voller hinterhältiger Fallen und Kreaturen.



Mit vollem Namen heißt er eigentlich Morris Axel-Ansell Dopolopagus – Freunde nennen ihn jedoch nur Mad Mo, den größten Entdecker seit Kolumbus und Cook.

Schon als Knirps pochte in Mad Mo ein fröhliches Entdeckerherz. Auf der Suche nach Atlantis wurde der schwimmkundige Wicht schon etliche Male aus dem Dorfteich gezogen, so daß ihn seine Mama nur noch einsperren konnte. Als Mad Mo jedoch eines Tages eine alte Steinplatte im heimischen Garten fand und der Inschrift nachging, passierte



Die fiesen Underworld-Kreaturen besetzen mit Vorliebe Brücken

das Unfaßbare: Mamas Liebling trinkt aus einer geheimnisvollen Quelle und verwandelt sich fluchs in das Teufelchen *Litil Divil*.

Um der Sache wieder Herr zu werden, beschließt Morris Axel-Ansell das Geheimnis von Terratis, auch bekannt als Underworld-City, zu lüften. Durch fünf Dungeons führt ihn sein Weg, vorbei an tödlichen Fallen, garstigen Monstern und riesigen Rätselhallen. Monster werden verprügelt, Fallen entschärft



Sie sind grün und unfreundlich: *Litil Divil* hat mal wieder schwer zu tun.

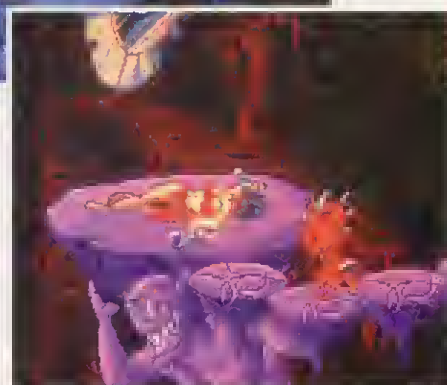


alias Morris Axel-Ansell Dopolopagus, zahlreiche Extras, wie Energiehappen, Flügel, Fackeln und Siebenmeilenstiefel. Zudem knabbert ein herzhaftes Zeitlimit an Teufelchens Hacken, das ihm im

ungünstigsten Fall die vollbusige Dungeon-Domina Entity auf den Hals hetzt. Einmal in Entitys Wurstfinger gelangt, wird unser Held nach allen Regeln der Sadokünste die Puste aus dem Leib gefoltet und Ihr dürft von vorn anfangen.

Ob die Spielwelt mit demselben Elan, wie Do-

mina Entity dem unwiderstehlichen Teufel hinterherhetzt, bleibt abzuwarten. Die witzige Grafik und reichliche Gegnerauswahl lassen jedoch einiges erhoffen. Mit etwas Glück wissen PC- und Amiga-Besitzer nach unserer nächsten Ausgabe mehr. Gremlins *Litil Divil* soll Ende April erscheinen. kn



Soll ich oder soll ich nicht? Eine der Grundfragen des Lebens.

und Rätselräume enträtselt. Um die Dungeonhatz noch etwas aufzulockern, findet *Litil Divil*, alias Mad Mo,



Für Leute mit Laune.

Offen für Vamps

GREY

016-302

Krieg der Welten

Impressions kann's nicht lassen. Im Monatstakt schieben die englischen Programmierer ein Strategiespiel nach dem anderen in die Diskettenschächte potentieller Käufer. Bis dahin hatte die Fließbandproduktion einen entscheidenden Nachteil: Die Qualität der Spiele ließ zu wünschen übrig. Ob sich Impressions mit dem Neuling *When Two Worlds War* über das Mittelmaß hinausheben kann, wird ein Test zeigen. Bis dahin müssen wir uns jedoch noch ein klein wenig gedulden. Die futuristische Kloppelei, bei der Ihr Planeten erobern müßt, Euch Schlachten mit feindlichen Raumflotten liefert, Raumschiffe zusammenbaut und die Erforschung neuer Technologien überwacht, erscheint für PCs in rund einem Monat. In Vorbereitung sind Amiga und ST-Versionen, die etwas später zu kaufen sein werden.



When Two Worlds War: Die Schlacht gegen den Feind, findet auf der Planetenoberfläche statt (oben).

Letzte Meldungen

- * Die Bitmap-Brathers suchen Verstärkung: Computergrafiker und Zeichenprofis können sich in England bewerben.
- * Virgin eröffnet demnächst ein eigenes Büro in Deutschland
- * Telegomes setzt den Actionknoller *Desert Strike* für das Lynx um
- * Britische Detektive beschlagnahmten bei einer Software-Razzia Raubkopien im Wert von rund einer Millionen Mark

AMIGA-Magazin 4/93

Commodore stellt auf der CeBIT neue, noch schnellere und farbenprächtigere Amigas vor. Das AMIGA-Magazin zeigt im aktuellen Heft, was sie können, was sie bringen und was sie kosten. Multimedia ist in aller Munde, und jeder versteht etwas anderes darunter. Das AMIGA-Magazin stellt die interessantesten Programme auf dem Amiga vor und weist auf Praxisanwendungen hin. Außerdem werden jede Menge neuer CDTV-Titel besprochen. Laserdrucker werden immer preiswerter und damit auch interessanter für Amiga-Besitzer. Welche besonders geeignet sind, findet Ihr in einem großen Vergleichstest. Irgendwann geht jedem Amiga-Besitzer die ewige Diskettenwechsellerei auf die Nerven. Es ist höchste Zeit für eine Festplatte. Das AMIGA-Magazin zeigt in den Ausgaben 3/93 und 4/93, worauf beim Kauf von Controller und Festplatten für den Amiga 500 (plus), 600, 1200, 2000, 3000 und 4000 zu achten ist. Ab 24.3.1993 gibt's die April-Ausgabe des Amiga-Magazins.

Wollen auch Sie eine *Royal Soft* Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen? Sprechen Sie einfach mit uns! Partner in ganz Europa gesucht.

Royal Soft

Winsterstr. 43 W-4330 Mülheim a.d. Ruhr

Tel: 0208 / 480050 Fax: 0208 / 480025



Game	Amiga	PC	Game	Amiga	PC
1869	79,88	92,94	Formula one Grand P.	79,88	92,94
A-Train	A.A.	98,77	History Line 14 -18	85,25	92,40
ATTAC	92,12	97,80	Legend of Valour	73,95	75,20
Alone in the dark	A.A.	98,22	Links 386 Pra	????	99,80
Amazona	A.A.	94,23	Kurse Links 386 Pra	????	47,30
8.A.T. 2	84,88	90,30	Pinball Fantasies	61,30	A.A.
BC KIT	72,95	A.A.	Rampart	A.A.	78,90
Bill's Tamata Game	68,33	A.A.	Rex Nebular	????	94,22
Campaine	78,20	91,37	R. Haad Can. Langb.	76,99	86,95
Castles II	A.A.	89,30	Rame AD 92	74,30	84,30
Comanche	A.A.	92,30	Sensible Soccer	63,30	????
Das Schwarze Auge	78,20	89,90	Sherlock Holmes	A.A.	92,30
Dune II	A.A.	A.A.	Spelljammer	A.A.	A.A.
Eternam	A.A.	87,30	Street Fighter II	64,30	68,90
Gabllins II	73,20	98,77	Papulaus II	A.A.	A.A.
Gunship 2000	87,70	95,20	WAXWORKS	Ab 16 J.= A.A.	
Harrier Jump Jet	????	105,30	Wing Commander I	89,30	60,00
Indiana Jones IV	86,30	88,20	Wing Commander II	????	78,30
Lemmings II	72,11	87,30	WWF II	A.A.	A.A.

Versandkosten: NN + DM 9,00 / Vorkasse im Inland: EC-Scheck + DM 7,00 / Ausland: EC-Scheck + DM 35,00. Bei Software über 280,00 DM Bestellwert im Inland Versandkosten frei. Innerhalb der Schweiz gelten etwas veränderte Preise. Alle Angebote freibleibend!

Neueröffnungen bald in Berlin - Wien - Bielefeld

Royal Soft Agentur
Schweiz
Daniel Frank
Schachenstr. 32
CH-4653
Oberbösgen
Tel: 062 / 354849

Versand & Laden
Martin Rösch
Münchinger Str. 30
W-7257 Ditzingen
Tel: 07156 / 951212
Baden Württemberg
kommt zu uns!

	Amiga	IBM	Atari ST
1869 /dt	74,95	89,95	—
A-Train /dt	—	99,—	—
Aces of the Pacific /dt	—	84,95	—
Aces of the Pacific Mission Disk.	—	44,95	—
Alone in the dark /dt	—	94,95	—
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
Ancient Art of War in the Skies /dt	—	84,95	—
ATAC /dt	—	89,95	—
8-17 Flying Fortress /dt	—	99,—	—
B.C. Kid /dt	54,95	—	—
Bitmap Brothers Collection /dt	59,95	59,95	59,95
Black Crypt /dt	59,95	—	—
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	69,95
Bundesliga Manager Professional			
Limited Edition /dt	89,95	89,95	—
Burning Steel /dt	—	89,95	—
Campaign /dt	66,95	79,95	—
Car and Driver /dt	—	84,95	—
Castles 2 /dt	—	79,95	—
Civilization /dt	79,95	94,95	—
Curse of Enchantia /dt	89,95	89,95	—
Das schwarze Auge /dt	74,95	84,95	V.mö
Dream Team /dt	59,95	69,95	59,95
Dungeon Master & Chaos Strikes back /dt	59,95	—	59,95
Dyna Blaster /dt	69,95	74,95	—
Dynatech /dt	59,95	69,95	—
Elysium /dt	—	69,95	—
Epic /dt	64,95	74,95	69,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—	94,95	—
F-16 Falcon	34,95	—	—
F-16 Falcon Mission 1 o. 2 je	24,95	—	—
Falcon 3.0 /dt	—	94,95	—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—	59,95	—
Fire and Ice /dt	59,95	—	59,95
Football Crazy Challenge /dt	59,95	—	59,95
Formula One Grand Prix /dt	79,95	89,95	79,95
Goblins 2 /dt	74,95	94,95	74,95
Gunship 2000 /dt	79,95	94,95	—
Gunship 2000 Data Disk. /dt	—	59,95	—
Harrier Jump Jet /dt	—	94,95	—
Historyline 1914-1918 /dt	84,95	84,95	—
Inca /dt	—	99,—	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	89,95	89,95	—
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	64,95	66,95	64,95
Kick off 2 /dt	59,95	—	59,95
Kick off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	—
Kick off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95
Kick off 2 - Winning Tactics	19,95	—	19,95
King's Quest 6 /dt	—	84,95	—
Leather Goddesses of Phobos 2 /dt	—	94,95	—
Legend of Kyrandia /dt	69,95	69,95	—
Legend of Velour /dt	84,95	84,95	V.mö
Lemmings /dt	39,95	64,95	49,95
Lemmings Data Disk /dt	34,95	49,95	44,95
Links 386Pro /dt	—	99,—	—
Lotus 3 /dt	59,95	—	59,95
Mad TV /dt	74,95	89,95	—
Might & Magic 4 /dt	—	89,95	—
Pinball Dreams /dt	59,95	—	—
Pinball Fantasies /dt	59,95	V.mö	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95
Populous 2 /dt	69,95	84,95	69,95
Quest for Glory 3 /dt	—	84,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Red Baron /dt	74,95	79,95	—
Red Baron Mission Disk. /dt	V.mö	54,95	—
Secret of Monkey Island /dt	74,95	89,95	74,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	89,95	89,95	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	84,95	—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission je	—	34,95	—
Sec. Weap. P-38, P80 Mission Disk. je	—	29,95	—
Sensible Soccer 92/93	59,95	—	59,95
Neue Version! /dt			
Shadow of the Beast 3 /dt	59,95	—	—
Siege	—	59,95	—
Siege Data Disk.	—	34,95	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Sim Earth /dt	89,95	99,—	—
Sim Life /dt	—	79,95	—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Spellcasting 301	—	66,95	—
Sports Collection /dt	66,95	74,95	—
Star Control 2 /dt	—	69,95	—
Star Trek /dt	—	74,95	—
Street Fighter 2 /dt	59,95	69,95	59,95
Summer Challenge /dt	—	69,95	—
Terminator 2092	—	94,95	—
The Humans /dt	59,95	59,95	V.mö
Turrican /dt	24,95	—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—	24,95
Ultima 6 /dt	59,95	44,95	59,95

Bachler

Computersoftware

	Amiga	IBM	Atari ST
Ultima 7 /dt	—	99,—	—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	—	79,95	—
Ultima Underworld /dt	—	79,95	—
Wax Works /dt	V.mö	66,95	—
Weyne Gretzky Hockey 3	—	84,95	—
Ween /dt	74,95	94,95	—
Wing Commander /dt	89,95	44,95	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt	—	99,—	—
Wing Commander 2 kompl. /dt	—	89,95	—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 je	—	44,95	—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—
Wizardy 7	V.mö	89,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	69,95	59,95
Wrestle Mania 2 /dt	59,95	69,95	59,95
X-Wing /dt	—	89,95	—
Zool /dt	59,95	—	V.mö

MEGA-HITS

Comanche Maximum		
Overkill /dt	99,—	IBM-PC
Formula One Grand Prix /dt	89,—	IBM-PC
Historyline 1914-1918 /dt	85,—	Amiga & IBM-PC
Sherlock Holmes /dt	79,—	IBM-PC
Street Fighter 2 /dt	59,—	Amiga & ATARI ST
	69,—	IBM-PC
Task Force 1942 /dt	95,—	IBM-PC
Ultima Underworld 2	89,—	IBM-PC
Wing Commander /dt	89,—	Amiga

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	49,—
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139,—
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	75,—
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC	179,—
Sound-Blaster 2.0 C/MS-Chips	49,—
Das Lucasfilm-Buch /dt	29,80
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	29,80

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D — 4290 Bocholt

STARZ

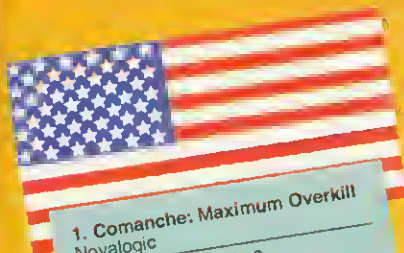
PRÄSENTIERT VON

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Theo Kranz Versand - Juliuspromenade 11 - 8700 Würzburg
Tel: (0931) 571601 oder (0931) 571606

Wie gewohnt, erwartet Euch die Hitparade mit einem anständigen Hauptgewinn: Diesmal spendierte Theo Kranz ein Mega Drive Magnum Set. Ansonsten bleibt alles beim alten: Die Mitmachkarte wird von Euch nach besten Wissen und Gewissen ausgefüllt, frankiert und an die POWER PLAY geschickt. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Unter Ausschluß des Rechtsweges zieht unser Kartenzähler und Glücksfee Reza Memari die fünf Gewinner der Spiele und den Hauptgewinn.

Das Super NES der Ausgabe 2 trudelt bei Oliver Roll ein. Je ein Spiel aus der Redaktion geht an Jochen Trommer, Stephan Mauser, Christian Strake, Ulrich Sticht und Thomas Altrichter.



1. Comanche: Maximum Overkill
Novalogic
2. F-15 Strike Eagle 3
Microprose
3. World Circuit
Microprose
4. Oune 2
Westwood
5. Front Page Sports Football
Dynamix
6. Wolfenstein: Spear of Destiny
id Software
7. Car and Driver
Electronic Arts
8. Might and Magic: Cl. of Xeen
New World Computing
9. Kings Quest 6
Sierra
10. Special Forces
Microprose



1. Street Fighter 2
US Gold
2. Sensible Soccer
Renegade
3. Zool
Gremlin
4. Alien Breed: Special Edition
Team 17
5. Formula One Grand Prix
Microprose
6. WWF2-European Rampage
Ocean
7. Indiana Jones
LucasArts
8. Comanche: Maximum Overkill
Novalogic
9. Wing Commander
Origin
10. Silly Putty
System 3

Amiga

1. Indiana Jones 4
2. Monkey Island 2
3. Bundesliga Man.
4. Civilization
5. Fire & Ice

MS-DOS

1. Indiana Jones 4
2. Ultima Underworld
3. History Line
4. F-15 Strike Eagle
5. Monkey Island 2

Atari ST

1. Amberstar
2. Populous 2
3. Monkey Island
4. Dungeon Master
5. Special Forces

Super NES

1. Street Fighter 2
2. Super Probotector
3. Lemmings
4. Parodius
5. Zelda 3

Mega Drive

1. Sonic 2
2. Thunderforce 4
3. Gods
4. Sonic 1
5. Wonderboy 5

Handheld

1. Super Mario Land 2
2. Final Fantasy 2
3. Tiny Toons
4. Parodius
5. Gargoyle's Quest

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(4)	Indiana Jones 4	LucasArts	6. Monat
2.	(1)	The Secret of Monkey Island 2	LucasArts	12. Monat
3.	(-)	History Line	Blue Byte	1. Monat
4.	(2)	Civilization	Microprose	11. Monat
5.	(13)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000	14. Monat
6.	(6)	Lemmings	Psygnosis	22. Monat
7.	(-)	Ultima Underworld 2	Origin	1. Monat
8.	(-)	F-15 Strike Eagle 3	Microprose	1. Monat
9.	(-)	Fire & Ice	Renegade	1. Monat
10.	(11)	Populous 2	Electronic Arts	5. Monat
11.	(5)	Sensible Soccer	Renegade	4. Monat
12.	(3)	Battle Isle	Blue Byte	13. Monat
13.	(8)	Wing Commander 2	Origin	16. Monat
14.	(-)	Secret Weapons of the Luftwaffe	LucasArts	1. Monat
15.	(14)	Eye of the Beholder	SSI	5. Monat
16.	(16)	Pinball Fantasies	21th. Century Ent.	1. Monat
17.	(-)	Task Force	Microprose	1. Monat
18.	(-)	Die Schicksalsklinge	Attic	1. Monat
19.	(-)	King Quest 6	Sierra	1. Monat
20.	(-)	Alone in the Dark	Infogrames	1. Monat

Alles Roger

SPACE QUEST: THE NEXT MUTATION

SCORE: 1



Kaum eine Frau kann sich von Roger trennen — auch Ambassador Bea Wankmeister ist äußerst anhänglich

Space Quest 5

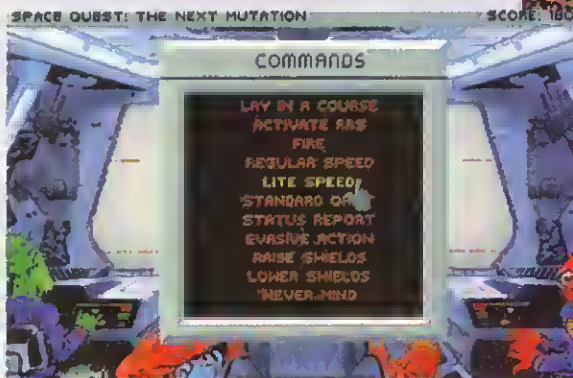
The Next Mutation

Die Starcon-Akademie ist eine Kadenschmiede für den elitären Führungsnachwuchs der Starcon-Raumflotte — auch Roger Wilco hat sein Dasein als intergalaktischer Putzmann endgültig satt und sich bei der Akademie eingeschrieben, um eine Karriere als Offizier auf einem Raumschiff zu beginnen. Doch die Ansprüche der Akademie sind hart, die Mitbewerber fleißig — und Roger ist eher ein Mann der Praxis, mit theoretischen Studien kann er sich nicht anfreunden. Mit einer Portion Glück schummelt er sich dennoch durch den Auswahltest.

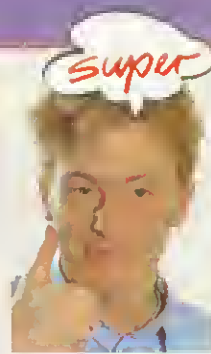
Nach der Prüfung wird Roger von der Lehrerin zum

Putzdienst abkommandiert: Mit einem supermodernen Bohrergerät wienert er das Starcon-Logo auf dem Hallenfußboden blitzblank — nicht ohne Folgen: Starcon-Kommandeur Quirk, soundso nicht gut auf Roger zu sprechen, rutscht auf dem glatten Boden aus und blamiert sich vor den Augen Ambassador Wankmeisters, rein zufällig die attraktive Holo-Blondine aus *Space Quest 4*. Und jetzt geht's erst richtig zur Sache: Roger hat das beste Testergebnis der Starcon-Geschichte und wird kurzerhand zum Raumschiffkapitän befördert. Er wähnt sich am Ziel seiner Träume — leider wird er das Putzmann-Image

Kapitän Wilco kann seine Mannschaft nach Belieben herumkommandieren. Hier gibt er Navigator Orodle die neuste Order.



Seit Jahren verfolge ich die Abenteuer des Roger Wilco — die Space Quest-Saga ist für mich ein Glanzpunkt der Softwaregeschichte. Geniale Gags, schicke Optik und fantasievolle Stories lenkten allerdings von einem permanenten Manko ab: Zeitaufwendige Zwischenspielen blockierten den Spielfluss und Adventure-Profis hatten an den abgedrehten Space-Quest-Spielen nur kurze Zeit zu knacken; im Vergleich zu Indy, Guybrush und anderen Helden des Genres führte Roger ein "leichtes" Leben. In Space Quest 5 ist die Geschichte gradliniger und die Rätsel sind logisch und etwas härter — die Komplexität der genannten Kollegen wird



trotzdem nicht erreicht. Außer der zeitaufwendigen Labyrinthkrabbelei schmecken mir die Zwischenspiele: Die Rettungsaktion von Clifty und das Schiffeversenken sind kurzweilig und unterhaltsam. Konkurrenzlos gut sind die spritzigen Formulierungen und Anspielungen auf bekannte Science-fiction-Filme. Zusammen mit der stimmungsvollen VGA-Grafik, der abwechslungsreichen Musik und den 100prozentig passenden Soundeffekten wird eine einmalige Weltraum-Atmosphäre geschaffen. Space Quest 5 ist nicht perfekt, aber voller Witz und Charme und bringt einen frischen Regenschauer in die ausgetrocknete Adventure-Landschaft.

Die gute Nachricht zuerst: Marc Crowe hat die Scheidung von seinem siamesischen Programmierzwilling Scott Murphy ohne Schaden an Kreativität und Space-Humor überstanden. Während Letzterer noch an den Nachwehen der Trennung laboriert und bisher vergebens



auf eine Spielidee hofft, ist die andere Hälfte der "Two Guys from Andromeda" wieder in den Weltraum gestartet und hat eine kreuzbrave Fortsetzung abgeliefert. Alte Vakuum-Raumptleger-Hasen werden sich im neuesten Abenteuer sofort heimisch fühlen, denn wir müssen auf keine der liebgewonnenen Erfolgszutaten verzichten. Wir treffen auf alte Bekannte, inklu-

sive Astro Chicken und retten uns wieder durch vielfältige Geschicklichkeitseinlagen und kleine Action-Sequenzen.

Die schlechte Nachricht: Auch Marc Crowe kann nur mit Wasser kochen und keine Meisterwerke am laufenden Band abliefern. Technisch kann er

zwar den *Space-Quest-4*-Standard halten, erzählerisch geht's mir diesmal etwas zu bieder und durchsichtig zu. Wer sich also mit zu großen Erwartungen in das Programm stürzt, wird zwangsläufig enttäuscht. Achtet lieber nicht zu sehr auf die unlogische Story, sondern erfreut Euch an den überall versteckten Anspielungen auf Science-fiction-Filme und -Bücher.



nicht los: Quirk versetzt ihn auf die Eureka, einen interstellaren Müllschlucker mit frappierender Ähnlichkeit zum bekannten Erd-Staubsauger. Zudem ist die fremdartige Besatzung der Eureka alles andere als freundlich und gehorsam: Navigator Doodle und der weibliche Kommunikationsoffizier Flo reißen Witze über Roger oder meckern über seinen Führungsstil und der kauzige Bordingenieur Cliffy will nicht bei seiner Arbeit gestört werden - er malträtigt mit Vor-



SPACE QUEST: THE NEXT MUTATION

SCORE: 1350



Der Trubel in der Spacebar kratzt Roger nicht im geringsten - er kratzt was anderes.

Freunde fürs
Leben: Roger
& Spike



liebe die Apparaturen der Eureka mit Fußtritten oder entwickelt neuen technischen Schnickschnack.

An Bord der Eureka findet Roger neben einer praktischen Beam-Vorrichtung eine EVA-Weltallrettungskapsel mit Bergungsarm und eine Art Kühltruhe mit Auftaufunktion. Gesteuert wird Roger unkompliziert über die bekannte Sierra-Menüleiste. Neben den Standardaktionen kann Kapitän

Rogers Sprung über die Klippe ist gefährlich, aber grafisch eindrucksvoll

Metallicgrün, aerodynamisch und hoffentlich vollkaskoversichert: Der Raumvogel der Terminatorin

Wilco gezielt Kommandos geben: Klickt Ihr mit dem Zeiger auf ein Crewmitglied, dürft Ihr prompt aus einer Liste den passenden Befehl auswählen. Flo kann zum Beispiel mit anderen Schiffen Funkkontakt aufnehmen, Cliffy macht einen System-Check und Doodle aktiviert die Waffensysteme oder bringt die Eureka auf Lichtgeschwindigkeit. Wenn Euch der Positions-Code bekannt ist, könnt Ihr auf diese

Weise jeden beliebigen Planeten anfliegen.

Hat sich Roger mit der neuen Situation angefreundet, warten die ersten spannenden Missionen: Im All herum-schwirrende Müllbeutel müssen aufgelesen werden. Ab jetzt nimmt die Geschichte ungeahnte Dimensionen an, Roger gerät in einen Strudel von Ereignissen. Ein weiblicher Chrom-Terminator vom Planeten Oakhurst 4 (wir erinnern

Spiele im Spiel

Space Quest-Spieler glänzen nicht nur durch logisches Denkvermögen und Knobeltalent, sondern stellen in Zwischenspielen auch strategisches und feinmotorisches Können unter Beweis.

Battle Cruiser

In der Bar fordert Captain Quirk Roger zu einer Partie Raum-Schiffeversenken heraus. Ihr platziert vier unterschiedliche Raumschiffe in drei Galaxien, könnt Runde um Runde Spähsonden einsetzen und Schüsse abfeuern.



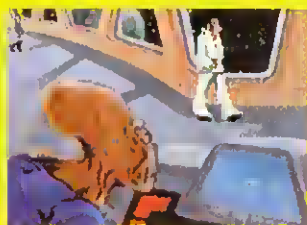
Cliffys Rettung

Cliffy ist bei Außenwand-Reparaturarbeiten an der Eureka abgerutscht. Ihr habt im EVA-Rettungsgerät die Kontrolle über Schub, Flugrichtung und den Hebearm. Beachtet auch den Radar und die Treibstoffanzeige.





Der eine Wachmann auf der Starcon Raumstation ballert sich bei einer Runde **Missile Command** den Frust von der Seele...



...der andere zerkleinert intergalaktische Gesteinsbrocken beim Klassiker **Asteroids** – und: **Elvis** lebt!



Sie können's nicht lassen: Luke Skywalker und sein Vater Vader liefern sich ein **Star Wars**-Lichtschwert-Duell

Galaktische Gags

Wie der Titel schon verrät, verwöhnt **Space Quest 5 – The Next Mutation** den Kenner mit zahlreichen Insider-Gags und Anspielungen auf bekannte Science-fiction-Filme und Videospiele.

Unterlegt mit "Also sprach Zarathustra": Die Müllschluck-Sequenz à la Stanley Kubricks **2001**



Raumschiff Enterprise kann warten – der Yuppi-Klingone büffelt lieber für seine Offizierskarriere



Bis zur nächsten **Star Trek**-Generation übernimmt Captain Wilco das Kommando – die Sitzposition stimmt

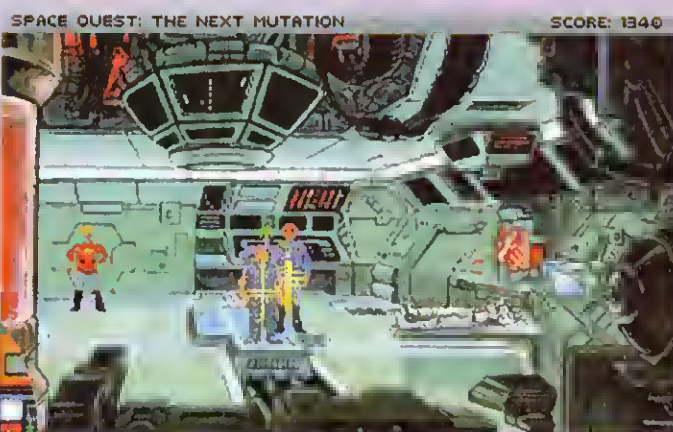


Und bis zur vierten Reinkarnation von **Alien** wird sich dieser Möchtegern-Facehugger mit Roger antreunden

Auch der Gruselklassiker **Die Fliege** wird nicht verschont: Insekten-Roger zieht's zum Müllcontainer



uns an "Arnold" im dritten Teil) will seinen Skalp und eine ganze Bande von üblen Mutanten unter der Führung des inzwischen entstellten Quirk ist ihm auf den Fersen. Nebenbei wird Roger beim "beamen" in eine



Was Scotty kann, kann Cliffy schon lange: Der Bordingenieur der Eureka entwickelte eine schicke Beam-Vorrichtung.

Fliege verwandelt, muß sich um die Probleme seiner Crew kümmern, einen kleinen **Alien**-Facehugger namens Spike einfangen und die niedliche Beate Wankmeister vor der Mutation bewahren – damit Roger Wilco in der Zukunft von ihrem gemeinsamen Sohneemann gerettet wird (nachzuspielen in der Zeitsprung-Epi-

Selbst ist der Mann: Roger verschafft sich mit einem Schweißbrenner Zutritt.

Das freundliche Empfangskomitee der Goliath ist von Rogers Aktion begeistert



Roger schleicht durch die verlassen Gänge der Goliath

sode **Space Quest 4 – Roger Wilco and the Time Rippers**).

Neben den typischen Adventure-Rätselnüssen warten auch Genre-fremde Aufgaben auf Roger: In Geschicklichkeitssequenzen muß er ätzender Mutantensäure ausweichen und mit der EVA-Rettungskapsel Bordtechniker Cliffy bergen. Wer derart schweißtreibende Anstrengungen vollbringt, wird auch belohnt: In der Spacebar darf Roger einen Whiskey kippen und sich bei einer Partie Raum-Schiffeversenken entspannen.

Die ersten vier **Space Quest**-Folgen wurden von den "Two Guys From Andromeda", Scott Murphy und Marc Crowe, erdacht. Doch irdische Zanksucht befällt von Zeit zu Zeit auch Andromedaner – Marc Crowe erschuf den fünften Teil der Saga ohne seinen früheren Programmierkollegen.

Zuletzt noch ein Hinweis für alle **Space Quest**-Freunde: Blättert zur Laser Age-Rubrik, dort wird die schicke CD-ROM-Version von **Space Quest 4** vorgestellt.

js

Genre: Adventure

Hersteller: Sierra

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Sierra

MS-DOS 77%

Gratik: 82% Sound: 77%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 K8, EGA

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus, VGA

Gepfamt für:

AMIGA 500+ / 600 / 1200 ab 499,- DM

Amiga 500+ mit Stereo-Farbmonitor und diverser Software 999,- DM
Amiga 600 mit Stereo-Farbmonitor und diverser Software 999,- DM
Amiga 600 mit 2 MB RAM und interner 40 MB Festplatte 999,- DM
Amiga 1200, 68020, AA-Chipset, Kick 3.0, Farbmonitor 1299,- DM
Amiga 1200, mit interner superschneller 85 MB Festplatte 1599,- DM
Amiga 1200 Steckadapter RGB für geeigneten Monitor 79,- DM
Flash-Memory-Cards für den Amiga 600 oder 1200 ab 399,- DM
Festplatten von 40 bis 212 MB für Amiga 600 oder 1200 ab 399,- DM
Alle anderen Pakete bei uns zu Superpreisen erhältlich. Fragen Sie einfach an!

AMIGA 2000 Deutsche Allerneueste Version 1098,- DM

AMIGA 2000D Motherboard, allerneueste Version, damit Sie wieder auf dem neuesten Stand sind. 550,- DM
Amiga 2000 + Commodore 1084 S Farbmonitor + 2. internes Laufwerk + 85 MB Autoboot-Filecard 2198,- DM
Lassen Sie sich beraten! Wir stellen Ihnen Ihren Traum-Amiga zusammen.

AMIGA 4000 mit 68030 ab 2598,- DM

Der Amiga 3000 Nachfolger mit AA-Chipset. Bei uns bald lieferbar mit Festplatten von 40 MB bis über 1000 MB.
Rufen Sie uns vor einem Kauf an. Unser Fachpersonal hilft gerne!

AMIGA 4000 mit 68040 ab 3598,- DM

Bei uns mit Festplatten von 40 MB bis über 1000 MB. Ideal im Einsatz als MultiMedia-Workstation. Lassen Sie sich beraten!
Lassen Sie sich von unserem geschulten Fachpersonal beraten. Wir helfen gerne!

FARBMONITORE

Commodore 1084 S 448,- DM Philips 8833-2 Stereo 498,- DM
Multifrequenz 0.28 ab 598,- DM Eizo 17" F550i 2498,- DM
Philips 14" Mehrfrequenz, Stereo, MPR II, 50-90 Hz 1098,- DM
Mitsubishi EUM 1491, für A1200 und A4000, Ideal geeignet 1225,- DM
Commodore 1960 Multiscan für Amiga 1200 und 4000 1098,- DM

AMIGA FLICKER-FIXER

• bis zu 100 Hz • mit Audio-Verstärker • VGA-Videoausgang
• für Amiga 500 oder Amiga 2000 298,- DM
• mit 14" Multifrequenz-Farbmonitor 798,- DM
• mit 17" Eizo F550i Farbmonitor 2698,- DM
• mit 20" Multifrequenz-Farbmonitor 2698,- DM
Commodore Flickerfixer für A2000 ab der B-Version 398,- DM

AMIGA DRUCKER / SCANNER

Epson LQ 100, 24 Nadeln, Drucker mit wenig Platzbedarf 499,- DM
Samsung, 24 Nadeln, High-Quality Drucker 499,- DM
Panasonic, 24 Nadeln, superleise, Color-Option 599,- DM
Fujitsu DL 1100 mit Color-Kit, 24 Nadeln 699,- DM
Epson EPL 4000 Laserdrucker mit Nadel-Emulation 1699,- DM
TA Triumph Adler Laserdrucker mit Postscript-Option 1999,- DM
Epson GT 6500 Scanner, 16,7 Mio Farben, brandoeu 2398,- DM
Epson GT 8000 Scanner, 16,7 Mio Farben, Profi-Qualität 3498,- DM

RAM-KARTEN + RAM-BOXEN

* 512 KB Ramkarte mit Uhr und Abschaltung für A500 59,- DM
1 MB Ramkarte intern für A500 plus 79,- DM
2 MB Ramkarte intern für A500, Uhr, abschaltbar 248,- DM
8 MB Ramkarte mit 2 MB für A2000, abschaltbar 248,- DM
8 MB Ramkarte mit 2 MB für A2000, abschaltbar 448,- DM
8 MB Rambox extern mit 2 MB bestückt für A500 298,- DM
8 MB Rambox extern mit 2 MB bestückt für A1000 388,- DM
2 MB Chip-MEM Board für A500/A2000 incl. 1 MB 348,- DM

MODEMS AMIGA & PC

Modem 2400, 300/1200/2400 baud, intern oder extern ab 149,- DM
Modem, mit Fax, verschiedene Modelle, bis 9600 bps ab 449,- DM
US Robotics 16800 bps, neueste Modelle ab 1249,- DM
Zyxxel 14400 bps, verschiedene Modelle ab 799,- DM
Modem 14400 bps, NoName, verschiedene Standarts ab 699,- DM
Der Anschluß der Modems ans Postnetz der BRD ist bei Strafe verboten.

HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! WE ARE LOOKING FOR DISTRIBUTORS!

Computer Mithing GmbH
Daimlerstr. 4a, 4650 Gelsenkirchen
Telefon : 02 09 / 78 99 81
Hot-Line : 02 09 / 78 99 86
Telefax : 02 09 / 77 92 36

Ladenzeiten: Mo bis Fr 10-13 & 14-18 Uhr
Samstags 10-13 Uhr

New Line Computer KG
Alexanderstraße 272
WD-2900 Oldenburg
Telefon : 0441 / 683617
Telefax : 0441 / 683618

Ladenzeiten: Mo bis Fr 10-13 & 15-18.30 Uhr
Samstags 10-13 Uhr

AUTOBOOT-FESTPLATTEN-SYSTEME mit Controller für A500, A500+ und A2000

Alle Filecards werden von uns komplett formatiert und installiert. Auf Wunsch legen wir kostenlos eine MS-DOS Partition an. Jede Filecard belegt nur einen Slot. Konfigurationen für den Amiga 500 sind in einem formschönen Gehäuse mit RAM-Option erhältlich. Fragen Sie einfach bei uns an. Wir beraten Sie gerne!

40 MB mit Cache	498,- DM	80 MB mit Cache	648,- DM
120 MB mit Cache	798,- DM	170 MB mit Cache	998,- DM
210 MB mit Cache	1198,- DM	540 MB mit Cache	1998,- DM

Alle anderen Größen und Sonderwünsche auf Anfrage!

WECHSELPLATTEN

intern für Amiga 2000 oder Amiga 3000 Tower 648,- DM
extern für Amiga 500 oder Amiga 3000 848,- DM
SQ 400, 44 MB Medium, für SyQuest 44 MB Drive 150,- DM
Aufpreis für SyQuest 88 MB Drive 100,- DM
SQ 800, 88 MB Medium, für SyQuest 88 MB Drive 200,- DM

LAUFWERKE

3,5" Drive extern, abschaltbar, durchgef. Port 129,- DM
3,5" Drive extern, abschaltbar, durchgef. Port, 1,6 MB 199,- DM
3,5" Drive intern für A2000, inkl. Einbaumaterial 119,- DM
3,5" Drive intern für A500, inkl. Einbaumaterial 129,- DM
3,5" Drive intern für A3000, inkl. Einbaumaterial 249,- DM
5,25" Drive extern, abschaltbar, durchgef. Port, 40/80 199,- DM

AMIGA VIDEO SYSTEME ab 348,- DM

- Echtzeit-Framegrabber für A2000/3000/4000 348,- DM
- Retina Graphikkarte für A2000/3000/4000 bis 80 Hz ab 498,- DM
- Macro-VLAB, Echtzeit-Digitizer für Amiga 500-3000 ab 538,- DM
- Genlock für alle Amiga + Videosoftware Scala 500, das Einsteigerpaket zur Verbesserung Ihrer Videofilme. 598,- DM
- DCTV Videoanzeige- und Digitalisierungssystem 998,- DM
- Software Scala 500 198,- DM, Software Scala Professional 398,- DM
Interessieren Sie sich für Video-Nachbereitung? Unsere Fachleute beraten Sie gerne. So erhalten Sie Ihr individuelles Video-System.

AMIGA TURBO-BOARDS

Commodore A 2630, 25 MHz, 68882, 4 MB RAM 1198,- DM
112 MB RAM-Auflastboard für A2630, 4 MB bestückt 998,- DM
GVP 030 Turbo-Board, 25 bis 50 MHz, 68882, RAM ab 1398,- DM
Turbo-Board für Amiga 500, 68020, mit 512 KB 365,- DM
Ist Ihre Turbo-Karte zu langsam? Rufen Sie uns an. Wir nehmen Ihre Karte in Zahlung.

AT-KARTEN + AT-COMPUTER

Commodore 2386 PC/AT-Karte, 386SX, 25 MHz 798,- DM
Zubehör aller Art für Commodore AT-Karten auf Anfrage
Big-Tower 386-40 MHz, 4 MB RAM, 170 MB Festplatte mit Cache und 15ms, 1 MB Hi-Color ET 4000 Graphikkarte, 2 Laufwerke 3.5" und 5.25", 102 Tasten-Keybaord 1999,- DM
Big-Tower 486-25 MHz SX, sonst wie der 386-40 2299,- DM
Big-Tower 486-50 MHz, sonst wie der 386-40 2999,- DM
Fordern Sie unverbindlich unsere kostenlosen AT-Preislisten an!

AMIGA-SOFTWARE & PC-SOFTWARE

Wir haben das komplette OASE-Depot und die ganze Schatztruhe von Stefan Ossowski im Programm. Darüberhinaus erhalten Sie bei uns umfangreiche weitere Software. Fragen Sie bitte einfach gezielt nach.

SONSTIGES EQUIPMENT

Enhancer-Kit (Buch 1.3, WT und Extras 1.3, ROM 1.3) 129,- DM
Enhancer-Kit wie oben, mit zusätzlicher Umschaltplatine 149,- DM
Enhancer-Kit 2.0 komplett mit Handbuch und ROM 2.0 188,- DM
ROM 1.3 59,- DM • 2.0 99,- DM • BigAgnes 1MB CHIP 149,- DM
Bootselector mechanisch 29,- DM • Bootselector elektronisch 49,- DM
Amiga-Maus opto/mech. 49,- DM • Maus orig. Commodore 99,- DM
2 MB Chip MEM Board für A500/A2000 incl. 1 MB 348,- DM

HARDWARE-ENTWICKLER GESUCHT

Wir suchen zur Entwicklung von neuer Hardware im Video- Film- und Digitizerbereich zum baldmöglichsten Einstellungstermin einen kompetenten Entwickler. Aussagefähige Bewerbung erwünscht.

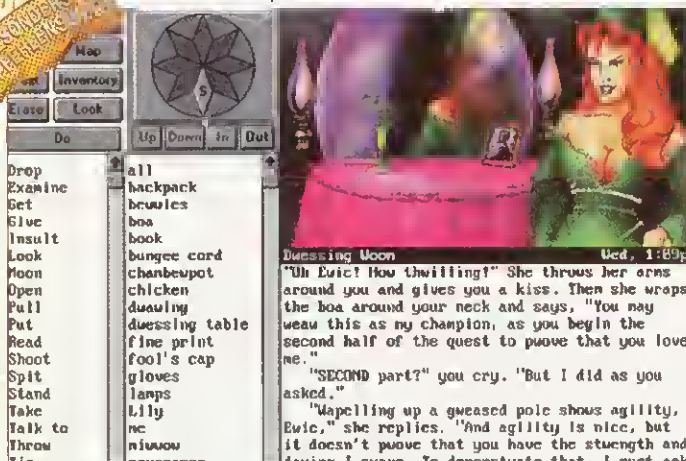
Schwarz Computer GmbH
Alteneßener Str. 448, 4300 Essen
Tel.: 0201/344376 oder 367988
Telefax: 0201/369700
Mo-Sa 9-13 & Mo-Fr 15-18 Uhr

Wir sind Mitglied im Bundesverband der seriösen Hard- und Softwareunternehmen e.V.

Fischer Hard- und Software
Schierholzstraße 33
3000 Hannover 51
Tel.: 0511/572358
0511/575087
Fax: 0511/572373

Commodore Systemhändler

Der Unfertige



Dosenöffner gesucht: Eric steigt aus der Rüstung.

Eric the Unready

Ritter Eric ist ein rechter Dummbeutel. Er ist so dumm, daß die Feinde vor Lachen vom Pferd stürzen, Burgträulein mit einem Schreikrampf zurück in die seidenen Laken sinken und Drachen mit Atemlähmung vom Baum fallen. Und weil er so blöd ist, haben ihn alle lieb, wünscht ihm keiner etwas Böses und wird er mit Eurer Hilfe zum größten Text-Adventure-Helden, den das Fantasy-Mittelalter je gesehen hat.

Wie in allen guten Geschichten, wird erst mal eine Jungfrau entführt. Um die Sache weiter anzuhetzen, handelt es sich dabei um Prinzessin Lorealle, die Wertvolle – Lieblingstochter des Königs und heißeste Braut im Reich. Lorealle ist so heiß, daß bei dem Gedanken an ihr Samtmieder die Ritter in ihren

Rüstungen glühen und Zwerge den Bart abfällt. Auch Jung-Eric wird es warm ums weite Herz. Da so ein Computerrecke ohne unsere Mithilfe aber ein ziemlich armer Tropf bleibt, greifen wir beherzt zu Maus und Tastatur und bringen die beiden jungen Leute zusammen, auf daß sie viele kleine Erics machen und eine neue Computer-Dynastie gründen.

Eric the Unready ist das neueste Knallbonbon aus der Feder von Bob "Timequest" Bates, Text-Adventure Veteran und Boß der Software-Firma Legend. Wie schon im Vorgängerspiel *Gateway* und der *Spellcasting*-Reihe steuert Ihr den Helden wieder mit dem gleichen Interface durch sein Abenteuer. Ihr könnt entweder puristisch nur mit der Tastatur arbeiten oder vielfältige Hilfs-

Im Gegensatz zum irreführenden Titel ist *Eric the Unready* ein ausgereiftes High-End-Programm. Bob Bates erzählerisches Talent läuft in seiner Rittersaga zu ungeahnten Höhen auf: Ihr werdet kaum ein Buch, einen Film oder ein Computerspiel finden, das hier nicht von ihm zitiert und durch den Textkakao gezogen wird. Wer sich etwas im Fantasy-Genre auskennt, wird alsbald von einem Dauerlachkrampf geplagt, der erst nach einem Not-Reset wieder abklingt.



Für mich ist der unfertige Eric ganz klar das bisher beste Produkt der Legend-Crew – mehr ist aus dem leicht angestaubten Genre nun wirklich nicht mehr rauszukitzeln. Das auch die bewährte Steuerung ohne Fehl und Tadel ist, versteht sich von selbst. Besonders schön: Im Gegensatz zum *Spring-Break*-Vorgänger haben die Rätsel deutlich angezogen, bleiben trotzdem logisch und treiben selbst weitergegerbten Kämpfen das Wasser in die Augen.

The Torus Inquirer

Vol 1, 199 Issue 93 A Square Daper for a Round World WEDNESDAY

PSYCHIC TURTLE PREDICTS QUEST OUTCOME!



Sobald Ihr eine Aufgabe löst, berichtet die örtliche Ritterpresse

The Torus Inquirer

Vol 1, 199 Issue 91 A Square Daper for a Round World MONDAY

ERIC DISCOVERS MIRACLE DIET!



Killer Earthquake Destroys Unrel!	2
Psychic Predicts Mindrot Will Rise From...	3
Stunning Scientific Breakthrough!	4
Classifieds	5

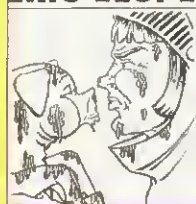


Monster-Memory gegen den Zocker-Zwerg: eines der zahlreichen Zwischenspielen im Programm

The Torus Inquirer

Vol 1, 199 Issue 90 A Square Daper for a Round World SUNDAY

ERIC ELOPES WITH PIG!



Das kleine Ferkel von nebenan: Für Ritter Eric ist keine Aufgabe zu ungewöhnlich.

The Torus Inquirer

Vol 1, 199 Issue 89 A Square Daper for a Round World SATURDAY

ERIC DUPLICATES MIRACLE OF LOAVES AND FISHES!



Duke Theobald's Castle Burns!	2
Edd's Last Word!	3
Classifieds	4

funktionen aufrufen. So bietet Euch das Programm diverse Menüs mit Verben und Substantiven, aus denen Ihr ganze Sätze bauen dürft. Die gebräuchlichsten Beteile werden per Icon-Mausklick aufgerufen, die Marschrichtung von Eric auf einer kleinen Kompaßrose angeklickt. Zur besseren Orientierung zeichnet das Programm automatisch eine Karten mit, auf der Euer Standort im Spiel eingezeichnet ist.

Damit nicht alle Einzelheiten Eurer Phantasie überlassen bleiben, wird für jede neue Lokalität im Spiel eine Grafik geladen oder als zusätzliches Bonbon eine opulente Zwischensequenz geboten. vw

Genre: Text-Adventure

Hersteller: Legend

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Accolade

MS-00S

85%

Gratik: 67% Sound: 72%

Schwierigkeit: schwer

Minimat: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, EGA

Unterstützt: Soundblaster, VGA, AdLib, Roland, Maus

Geplant für: -

Sterntaler



Die Welt ist in Ordnung – Hausmeister Christian im Urlaub

Shadow of the Comet

Vor inzwischen 169 Jahren streckte sich Lord Boleskine genüßlich auf einer Parkbank aus und ergötzte sich am sternenklaren Himmel. Plötzlich schreckte er kreischend aus seinem Mußestündchen auf. Eine grausige Entdeckung dämmerte ihm: Die Sterne standen falsch und es sollte noch schlimmer kommen. Sein Astronomenherz war gebrochen, er zweifelte an sich und dem Rest der Welt, lag nur noch auf Liegen von Psychatern und starb zwei Jahre später als armer Irrer. Ganze 76 Jahre später, im Jahre 1910 beschließt der britische Astronom John T. Carter den mysteriösen Beobachtungen des Lords auf den Grund zu

gehen. Im verschlafenen Städtchen Isthmuth nehmt Ihr die Fährte des verbliebenen Lords auf. Euer Empfang im verschlafenen New-England-Städtchen ist unfreundlich. Nach einem kurzen Plausch mit Eurem Gastgeber, einem gewissen Doktor West, werdet Ihr Eurem Schicksal überlassen. Nach ersten Bekanntschaften mit den Dorfbewohnern wittert Ihr Unheil in Isthmuth. Erst als der alte Archivar Tobias Juggs auspackt, haut es Euch buchstäblich von den Socken: Einige der verstockten

Der Spielestapel um H.P. Lovecrafts Gruselstories ist um eine Etage höher. Obwohl *Shadow of the Comet* auch vom *Alone-in-the-Dark*-Produzenten Infogrames stammt, haben beide Spiele keine Gemeinsamkeiten. Der eigentliche Vorgänger des neuen Kometenschweifes ist das altbekannte *Eternam*. Das erklärt, warum die Spieldesigner nicht auf *Alone-in-the-Dark*-Jump'n'Run-Ware, sondern auf harte Adventure-Kost setzten. Die sich langsam im Spiel entfaltende Story bringt deftiges Lovecraft-Feeling rüber: Die Rätsel sind knackig, für eine Geisterstory erstaunlich logisch und können nur durch mühsame



Kleinarbeit gelöst werden. Schmucke Landschafts- und Häuserbilder fügen sich hervorragend in die Story ein. Im krassen Gegensatz zur farbsatten Digi-Idylle stehen die billig aussehenden Animationen. Besonders nützlich ist das schlaueste Notizbuch aller Zeiten. Geht im bekannten *Sherlock-Holmes*-Notebook auf den ersten 500 Seiten die Orientierung verloren, trifft der Infogrames Spickzettel eine Auswahl der wichtigsten Argumente. Wer ein solides Adventure sucht, das Abseits der ausgetretenen *Space-Quest*-Pfade liegt, ist bei Infogrames' *Shadow of the Comet* gut aufgehoben.

Dorfbewohner vertreiben Ihre ländliche Langeweile mit einem eigenartigen Kult. Versteckt in einem nahegelegenen Waldstück, beschwören sie in einem kolossalen Steinkreis mißgelaunte Götter. Chef der tollkühnen Zauberruppe ist der angeblich mausetote, indianische Schamane mit dem vielversprechenden Namen Miskaquamus. Das Ziel des verschworenen Zirkels ist die Inkarnation und damit die Weltherrschaft Ihres Gottes. Einige Notizen des ehrenwerten Lords lassen die mysteriöse Angelegenheit noch klarer werden. Um Ihrem windigen Boß das Erscheinen auf der Erde zu ermöglichen, müssen die Sterne in einer ganz bestimmten Konstellation stehen. Lächerliche drei Tage

bleiben Euch, um dem schändlichen Treiben der gestörten Dörfler ein Ende zu machen und damit die Erde vor der Schreckensherrschaft des grausamen Gottes zu bewahren. Eure einzige Möglichkeit ist, die Dorfbewohner zu befragen. In der Unterhaltung wählt Ihr eine Antwort aus einer Reihe von Vorgaben aus. In Sachen Grafik schlug Infogrames neue Wege ein: Die ländliche Idylle des geisterhaften Dorfes wurde sauberlich eingescannt. Bei verschiedenen Handlungen oder in der Konversation mit einem Einheimischen erscheint dagegen eine handgezeichnete Animation. *Shadow of the Comet* wird komplett über die Tastatur gesteuert. Eingesammelte Objekte werden in einer Auswahlliste zusammengestellt. Unverzichtbares Zubehör jedes Kriminalisten ist das Notizbuch. Praktischerweise kritzelt Ihr nicht selbst, sondern dürrt in einem Mitschnitt Eurer Gespräche schnüffeln. cd

Die Animationen bleiben farblos



Saufgelage in der örtlichen Bar: Ein Magenbitter könnte nicht schaden.

Genre: Adventure

Hersteller: Infogrames

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Infogrames

MS-DOS

70%

Grafik: 67% Sound: 63%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus

Gepfamt für: -

Der vom Flughundverbund



Gemein: Der fette Pinguin wehrt alle Angriffe mit seinem Schirm ab.

Batman Returns

Gotham City steht mal wieder kurz vor dem Kollaps. Man ist sich nicht sicher, ob über die Stadt die Eiszeit oder nur ein banaler Winter herein- gebrochen ist. Zudem terrori- sieren Clowns und andere Zirkusattraktionen friedliche Pas- santen. Eine machthungrige Pinguin-Mensch- Mischung na- mens "The Penguin" und die zwielichtige, wohlgeformte Dame "Catwoman" halten Gotham City desweiteren in Atem. Der Schrei nach einem Retter wird laut. Da entschei- det sich Bruce Wayne, alias *Batman*, mit Batcape, Bate- rang, Batgas, Batmobil und Bathandschuh dem fiesen Pin-



guin mal gehörig auf die Wat- schelfüße zu treten.

Ihr steuert die angehende Fledermaus à la Lucastilm- oder Sierra-Adventures des Nachts durch Gotham City's Straßen. Mit der Maus be- wegt Ihr Euch von Bildschirm zu Bildschirm oder sammelt diverse Gegen- stände ein, die später im Batlabor analysiert werden. In Eurer Batcave wartet außerdem ein Batbett, ein Batausrüstungsstand, ein Bat- computer und eine Batgarage mit Eurem Batmobil. Ziel des Spiels ist es, den Pinguin

Konami gehört zwei- fellos zu den renom- miertesten Video- spielherstellern der Welt. Die Comput- spiele der japani- schen Edelfirma be- wegten sich in der Vergangenheit jedoch nur auf solidem Ni- veau. *Batmans Re- turn* steht den Vor- gängern so auch in nichts nach. Das gratisch beein- druckende Abenteuer um den schwarzen Engel strahlt zwar eine wunderbare Atmosphäre aus, die nicht nur Fans in ihren Bann ziehen wird, leidet aber an unübersehbaren spielerischen Mängeln. Während des gesam- ten Spiels trifft man auf kein ein- ziges Rätsel, das diese Be- zeichnung wert wäre. Wir fahren mit Batman lediglich von einem Ort zum anderen, sammeln oder scannen hier und dort einen Gegenstand ein, analysieren ihn und gehen erneut auf Ob-



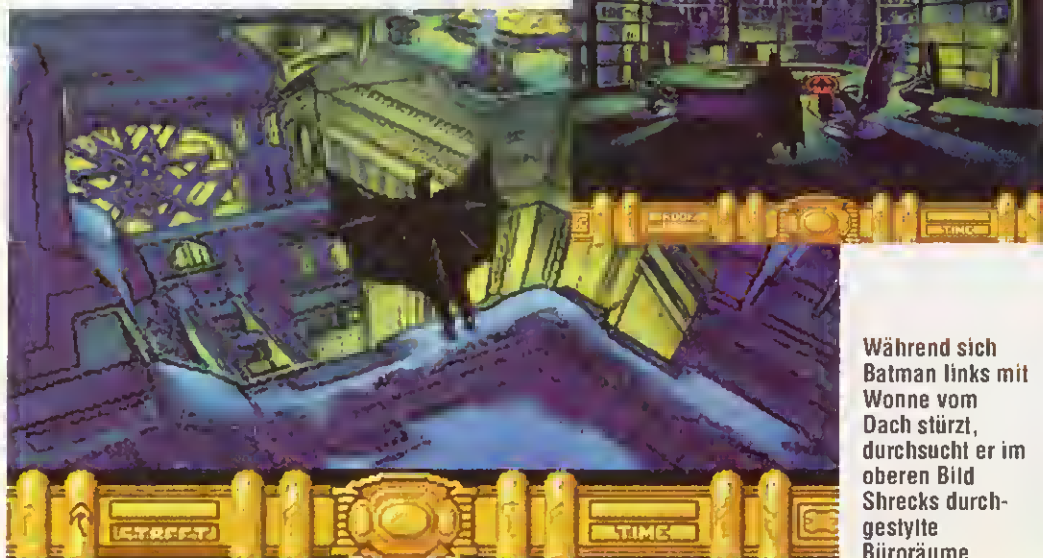
jektsuche. Zwar ent- wickelt sich die Ge- schichte weiter und wir lernen immer mehr geheimnisvolle Orte Gotham Citys kennen – so richtig Schwung kommt aber nie ins Spiel. Spätestens am dritten Tag ist die Ver- wirrung groß, wir wis- sen nicht mehr, wohin wir als nächstes fah- ren müssen und daddeln betrüb- t suchend durch die Gegend. Die Freude über einen neuen Gegenstand ist dann zwar groß, die Enttäuschung über die Nutz- losigkeit desselben jedoch nicht minder gewaltig. Die Idee mit den nur teilweise beeinflubaren Echtzeitkämpfen setzt dem Ganzen die Krone auf. Nun ste- hen wir schon mal vorm Pingu- in, und der Computer schafft's nicht, dem Bösewicht gehörig einzuheizen. Nur für Batman- Fans, die schon den dazu- gehörigen Film genial fanden.

In Batmans Batcave darf die Fledermaus nach Belieben aufgerüstet werden.



innerhalb von wenigen Tagen vom Bürgermeisteramt fernzu- halten. Dazu sammelt Ihr in den verschiedensten Gegen- den der Stadt Hinweise oder verhaut einige der Pinguin- Schergen, die Euch nach er- folgter Batbetäubung bereitwil-

lig Auskunft über Hintermän- ner, Pläne und Geheimquartie- re geben. Pinguins Leute, die sich durchgehend aus Zikus- clowns, Artistinnen und Feuer- schluckern rekrutieren, können jedoch erst via Echtzeitkampf aufs Straßenpflaster gebannt werden. Dabei dürft Ihr Bat- man lediglich sagen, welche Wurf- waffe er benutzen soll – kämpfen will der Flattermann computergesteuert. *kn*



Während sich Batman links mit Wonne vom Dach stürzt, durchsucht er im oberen Bild Shrecks durch- gestylte Büroräume.

Genre: Adventure

Hersteller: Konami

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Konami

MS-DOS 53%

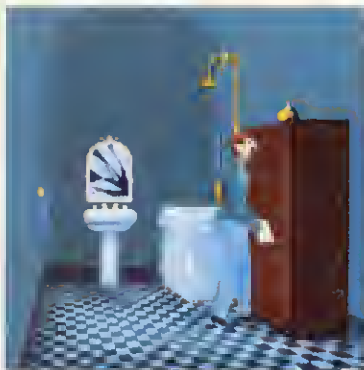
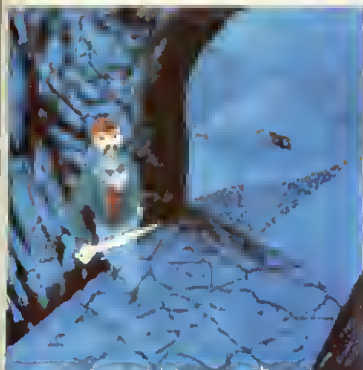
Grafik: 71% Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte

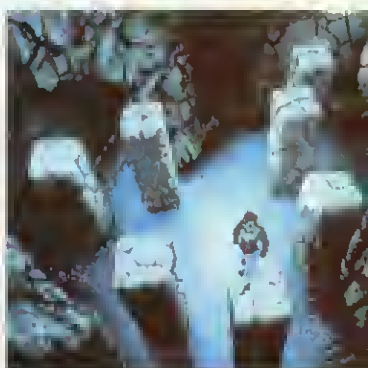
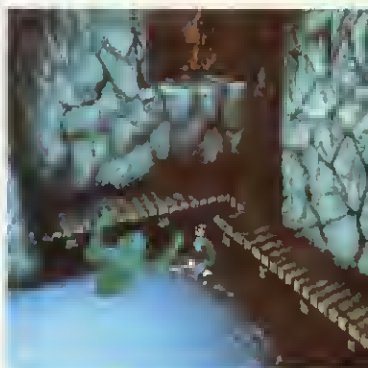
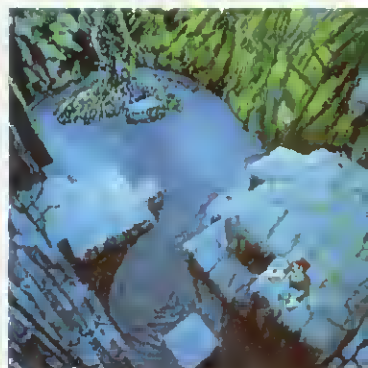
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus

Geplant für: –



ALONE IN THE DARK

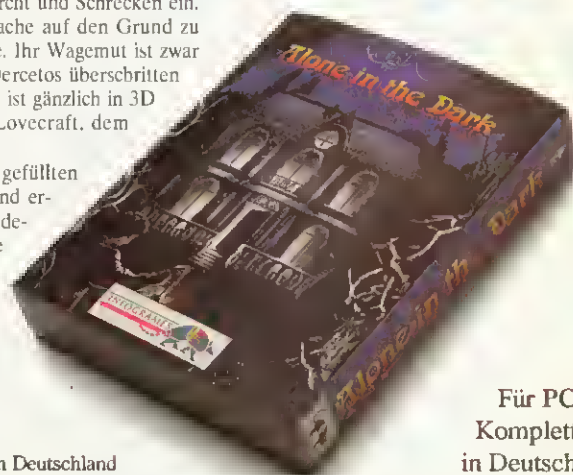
Wenn Sie Angst im Dunkeln haben, gehen Sie an Derceto vorbei.



VIRTUELLER ALPTRAUM IN 3D

Derceto. Schon allein der Name dieses düsteren Hauses flößt Furcht und Schrecken ein. Es soll angeblich von bösen Mächten bewohnt sein. Um der Sache auf den Grund zu gehen, begeben Sie sich nach Sonnenuntergang an Ort und Stelle. Ihr Wagemut ist zwar loblich; aber vergessen Sie nicht, wenn Sie einmal die Schwelle Dercetos überschritten haben, sind Sie allein... allein in der Finsternis. *Alone in the Dark* ist gänzlich in 3D aufgebaut und führt Sie in die beklemmende Welt von H.P. Lovecraft, dem großen Meister phantastischer Literatur.

Die Animationen von Personen und Gegenständen (in 3D mit gefüllten Flächen) werden in Echtzeit berechnet, und die Bewegungen sind erstaunlich flüssig. Entdecken Sie die Räumlichkeiten aus verschiedenen Blickwinkeln je nach Standort der Hauptperson, wobei die filmreifen Effekte den packenden Realismus Ihrer übersinnlichen Entdeckungsreise hervorheben. Durchsuchen Sie jedes Zimmer nach wertvollen Indizien. Sammeln Sie Gegenstände... und vor allem Waffen. Denn in der Finsternis Dercetos werden Sie es mit Kreaturen der übelsten Sorte zu tun haben.



INFOGRAMES



Exklusiv von

BOMICO

in Deutschland

Für PC
Komplett
in Deutsch

Computerferien

Das Computercamp
im Schwarzwald

BASIC ★ GFA-BASIC

C-Programmierung

Maschinensprache

IBM-komp. PC, AMIGA, ATARI ST,
Commodore C 64/C 128

AMERICAN SPORTS

Skaten, BMX, Bumerang, Baseball,
Surfen, Football, Mountain-Bike

Freizeit

EUROPA-PARK, Rodelbahn,
Rundflug, Kino und vieles mehr

Sofort kostenlosen
Prospekt anfordern!



Computer World

EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH

Lexersstraße 6 · D-7800 Freiburg
Tel. (0761) 89 28 69 · Telefax (0761) 89 28 84
BTX (0761) 89 28 91

Wir kämpfen für

SAUBERE FLÜSSE!

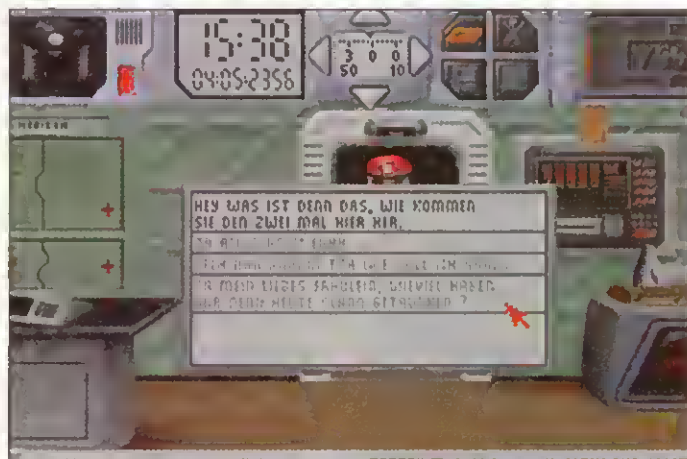
GREENPEACE

Vorsetzen 53
2000 Hamburg 11

Für Informationen
über Greenpeace
bitte 3,60 DM in
Briefmarken

computerspiele/tests

Mach die Fliege



Icons gesucht: Auch ohne Kosmos-Fliegen ist ganz schön was los.

Flies

Die ganze Menschheit ist versucht. Doch nicht etwa mit dem Videospielvirus, sondern von gefährlichen Raum-Schmeißfliegen, die, einmal im Kopf festgesetzt, für sofortige Gehirnerweichung sorgen. Was erst für die Rache der geknechteten Natur gehalten wird, entpuppt sich bald als infamer Angriffstrick einer außerplanetaren Macht. Was bleibt uns übrig? Ab in die nächste Zeitmaschine und alles ungeschehen machen. Die folgenden Abenteuer in *Flies - Attack on Earth* finden in über 300 Grafiken statt, die je nach Stand der Handlung geladen werden. Alle spielrelevanten Gegenstände dürft Ihr selbstredend mit der Maus berühren und manipulieren.

Um mit der Grafikwelt in näheren Kontakt zu treten, steht dem wackeren Abenteurer ein reichhaltiges Angebot an Icons zur Verfügung, die bei Bedarf am oberen oder unteren Bildschirmrand ein-

geblendet werden. So könnt Ihr Gegenstände öffnen, sie untersuchen, sinnvoll einsetzen oder im Inventory verstauen. Gespräche mit Personen im Spiel führt Ihr über kleine Multiple-Choice-Menüs, in denen Ihr die deutschen Sätze einfach anklickt.

vw

Genre: Adventure

Hersteller: Rainbow Arts

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Softgold

MS-DOS 49%

Gratik. 49% Sound: 45%

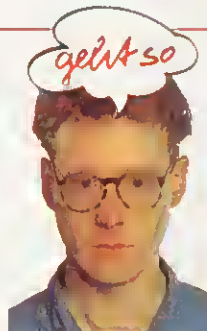
Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz,
640 KByte, VGA

Unterstützt: Soundblaster,
AdLib, Maus

Geplant für: Amiga

Eigentlich habe ich schon immer damit gerechnet: Irgendwann werden sich all' die gedrückten und durch Mausclicks mißhandelten Icons fürchterlich rächen und uns Computer-Freaks in den Wahnsinn treiben. Das Instrument der Rache: *Flies - Attack on Earth*. Oben, unten, links und rechts – Icons wohin man blickt und klickt. Eine unpraktischere Steuerung hätte



man sich auch mit bösem Willen nicht ausdenken können. Während die ausländische Konkurrenz intelligente Mauszeiger aufführt, mühen wir uns hier mit Wortstummelasten. Haben wir endlich unsere Order ausgegeben, funktioniert der Rest vom Spiel. Die lieb gemachte, detailreiche Grafik und die spannende Story können letztlich halbwegs überzeugen.

"Jetzt 3 x im Ruhrgebiet"

Wonderland Computer-Games

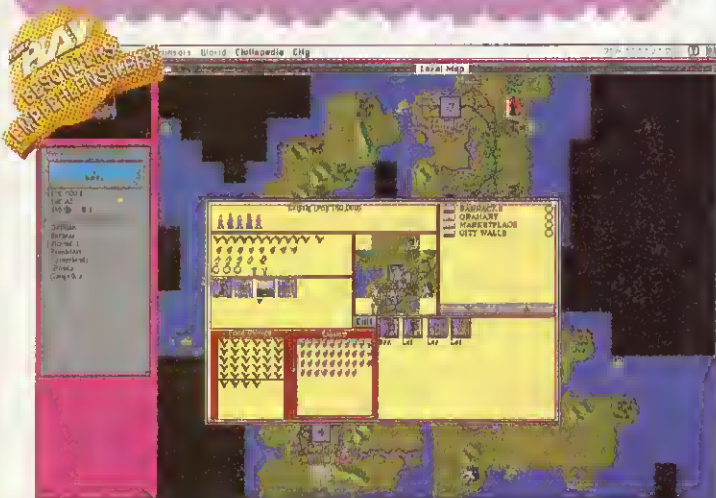


Weidkamp 130 Rolandstr. 75 Hansemannstr. 15
4300 Essen 11 *4200 Oberhausen 1*4630 Gelsenkirchen
Tel: 0201/619599 Tel: 0208/866330 "ab Februar 1993"

Bei uns können Sie Ihr
Computerspiel "mieten"
bevor Sie sich zum Kauf
entscheiden!

Wir sind immer aktuell!
Über 1000 Spieletitel
für PC / Amiga / C64
im Angebot!

Mach's noch einmal



Auf einem Supermonitor mit 20 Zoll macht's nochmal so viel Spaß

Civilization

Derweil Hersteller populärer Heimcomputersysteme und sogar Branchenriesen IBM Umsatzeinbrüche beklagen, reiben sich die Apple-Manager die Hände. Dank gelungener Marktstrategie und gewiefter Modellpolitik, verkauft sich der Macintosh derzeit besonders gut. Microprose setzt nun bekannte und erfolgreiche PC-Spiele nun für den Mac um. Mac-Erstling ist Sid Meiers Strategieperle *Civilization*. Spielerisch hat sich grundsätzlich nichts geändert. Alleine gegen bis zu sechs Computergegner müßt Ihr auf einem fertigen Instantplaneten oder einem per Zufall generierten Globus aus einem kleinen Volk von Jägern und Sammlern eine Nation von Raumfahrern machen. Ihr überwachet die Gründung neuer Städte, entscheidet Euch für neue Forschungsprojekte und verhandelt mit Nachbarn. Friedliche Naturen regeln dies auf diplomatischem Wege, Hardcore-

Eroberer schicken Armeen ins Land des Gegners.

Geblienen ist auch die komfortable Benutzerführung via Maus und Menüs. Ein besonderes Schmankerl: Das Spiel läuft, genügend Arbeitsspeicher vorausgesetzt, auch auf 20-Zoll-Monitoren. mh

Genre: Strategiespiel

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Microprose

MAC

87%

Grafik: 64% Sound: 46%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: System 6.X

Unterstützt: System 7

Bereits erschienen für:
MS-DOS, Amiga, ST

Einen gelungenen Einstieg in das Macintoshgeschäft hätte sich Microprose kaum wünschen können. Die Suchthalbwertszeit von Sid Meiers *Civilization* hat seit dem Erscheinen der ersten Version vor rund einem Jahr nichts von seiner Stärke eingebüßt. Im Gegenteil: Kaum war



wichtige Grundlagen-erfindungen gemacht, scharten sich binnen kurzer Zeit die lieben Kollegen und Layouter um den Giganto-Monitor. Mit aufmunterten Kommentaren wurde nicht gespart: "Da muß eine neue Siedlung hin!" und "Weg mit dem Nachbarn!". Die Folge: Statt an Artikeln

zu werkeln, verbrachte fast die ganze Crew den Nachmittag am Mac.

Softsale

Schloßplatz 19 3070 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335

05021/910416 und 910417

IBM	IBM	IBM	
1869*	79,90 DM Dragons Lair 3**	59,90 DM Magic Candle 3	69,90 DM
Aces of the Pac.**	74,90 DM Dune 2***	A.A. Might & Magic 4*	79,90 DM
-Miss.	49,90 DM Dyna Blaster**	69,90 DM Monkey Isl. 2*	79,90 DM
Adventure Coll.**	79,90 DM Dynatech*	69,90 DM Nigell Mans. GP**	59,90 DM
Al. in the Dark*	89,90 DM Elysium*	69,90 DM No. 2 Coll.*	79,90 DM
Amazon	79,90 DM Erben des Throns***	74,90 DM Pinball Dreams**	A.A.
Anc. Art of War	84,90 DM Eric the Unready***	A.A. Popolus 2***	74,90 DM
Armour-Gedd.**	79,90 DM Etemam	69,90 DM Quest f. Glory 3*	79,90 DM
ATAC**	79,90 DM Eye of Beh. 2*	79,90 DM Reach for Skies**	64,90 DM
A-Train*	89,90 DM Eye of Storm***	A.A. Red Baron*	79,90 DM
Balance*	64,90 DM F-15 Str. Eagle 3**	89,90 DM -Miss. 1	49,90 DM
Bot 2**	79,90 DM Falcon 3.0**	84,90 DM Rex Nebula**	79,90 DM
Batman returns***	A.A. -Miss. 1**	59,90 DM Rome AD 92**	74,90 DM
Battle Isle**	74,90 DM -Miss. 2**	59,90 DM Scramble	64,90 DM
Battle Isle Data**	44,90 DM Fami. Worlds**	79,90 DM Siege	64,90 DM

Comanche* nur 84,90 DM

X-Wing nur 79,90 DM

Battle Chess 4000**	69,90 DM Flashback**	A.A. Shad. President***	A.A.
Bund. Man. Prof.*	64,90 DM Form. 1 GP**	89,90 DM Sherlock Holmes*	74,90 DM
B-17 Fly. Fort.**	89,90 DM Front Page Foot.	69,90 DM Sleep Walker***	A.A.
Budget***	A.A. Game of Life**	A.A. Space Crusade***	A.A.
Burn. Steel*	79,90 DM Gateway	69,90 DM Space Q. 5*	69,90 DM
Buzz Aldrin***	A.A. Global Effect**	69,90 DM Spellcraft*	74,90 DM
Cesar	69,90 DM Global Conq.**	89,90 DM Spelljammer	79,90 DM
Campaign**	69,90 DM Goblins 2**	59,90 DM Star Control 2**	69,90 DM
Carrier Strike	74,90 DM Great Courts 2**	69,90 DM Star Legions	69,90 DM
Carriers at War	69,90 DM Gunship 2000**	84,90 DM Star Trek*	84,90 DM
Carmen USA Del.***	A.A. -Scenario**	59,90 DM Street Fight. 2**	59,90 DM
Castles 2*	74,90 DM Hannibal**	A.A. Strike Comm.**	84,90 DM
Civilization*	84,90 DM Hardball 3	59,90 DM Stunt Islands*	A.A.
Columbus	A.A. Harpoon Ch. Pack***	A.A. Task Force 1942**	89,90 DM
Combat Class.**	59,90 DM Harrier Jump Jet**	89,90 DM The Legacy**	89,90 DM

NEU IM PROGRAMM: SUPER NINTENDO, GAMEBOY

Conspiracy***	A.A. Hired Guns**	A.A. Tornado***	A.A.
Creepers***	A.A. History Line 14/18*	79,90 DM Traders*	64,90 DM
Crime City***	A.A. Humans**	64,90 DM Transactica***	A.A.
Curse of Ench.	59,90 DM Inca*	89,90 DM Ultima 7*	89,90 DM
Doemongate***	A.A. Incredible Mach.	84,90 DM Ultima 7 Teil 2***	A.A.
Dagger of A. Ra*	74,90 DM Indiana Jones 4*	84,90 DM Ultima Underw.**	A.A.
Darkmere*	A.A. Island of Dr. Brain*	69,90 DM Ultima Underw. 2**	74,90 DM
Dark Q. of Kr.*	79,90 DM Kings Quest 6*	79,90 DM Vision***	A.A.
Dark Seed	74,90 DM Legend Kyandia*	74,90 DM Wayne G. Hock. 3	79,90 DM
Dark Sun***	A.A. Lemmings 2**	79,90 DM Ween***	A.A.
Dark World***	A.A. Lemmings OP**	74,90 DM Wing Comm. Del.	89,90 DM
Das schw. Auge*	74,90 DM Line in the Sand**	A.A. Wing Comm. 2*	79,90 DM
Daughter of S.**	74,90 DM Links 386 Pro**	89,90 DM -Sp. Opel. 1 o. 2	44,90 DM
Der Patrizier*	79,90 DM Locomotion*	64,90 DM Winter Chall.**	59,90 DM
Dominium**	A.A. Love of Temph.*	59,90 DM Wizardry 7	79,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	
1869*	69,90 DM Dmg. Lair 3***	54,90 DM Monkey Island 2*	79,90 DM
Aquatic Gam.**	54,90 DM Double Drag. 3**	49,90 DM Myth**	54,90 DM
Arabian Nights***	49,90 DM Dung. M. + CSB**	59,90 DM Nicky Boom***	A.A.
Archer Pool B.**	49,90 DM Dynatech*	59,90 DM Nigel Mansell GP	54,90 DM
Armour-Gedd. 2**	59,90 DM Elysium*	59,90 DM No. 2 Coll.*	69,90 DM
Assassin**	49,90 DM EPIC**	59,90 DM No second Prize***	59,90 DM
ASTAR***	A.A. Eye of the Beh. 2*	79,90 DM NOVA 9***	A.A.
ATAC**	79,90 DM Eye of Storm***	A.A. Outlander***	A.A.
A-Train***	A.A. Fantastic W.**	74,90 DM Pinb. Dreams**	54,90 DM
B-17 Fly. Fort.**	79,90 DM Flashback***	A.A. Pinb. Fantasies**	54,90 DM
BAT 2*	74,90 DM Fly Harder**	49,90 DM Prophecy***	69,90 DM
Battle Isle**	69,90 DM Gateway ISF*	69,90 DM Proph. a. Shad.*	69,90 DM
-Data**	44,90 DM Hexuma*	79,90 DM Rampant**	54,90 DM
BC Kid**	59,90 DM Hired Guns**	64,90 DM Reach for Skies**	59,90 DM
Bills Tom. G.**	59,90 DM History Line 14/18*	74,90 DM Road Rash**	54,90 DM

UND CD-ROM!!! LISTEN AUF ANFRAGE!!! KOSTENLOS!!!

Buck Rogers 2*	A.A. Indiana J. 4*	79,90 DM Rome AD 92**	64,90 DM
Budget**	64,90 DM Jimmy W. Snook.	59,90 DM Shad. of Beast 3**	59,90 DM
Bun. Man. Prof.*	64,90 DM KGB*	59,90 DM Simulations***	A.A.
Campaign**	59,90 DM Legends of Val.*	79,90 DM Spec. Forces**	74,90 DM
Combat Air P.**	64,90 DM Lemmings 2**	69,90 DM Stanush***	59,90 DM
Chaos Engine**	54,90 DM Lemmings DP**	59,90 DM Street Fight. 2**	59,90 DM
Civilization*	74,90 DM Lionheart**	59,90 DM Super Hero***	64,90 DM
Crazy Cars 3**	54,90 DM Locomotion*	59,90 DM Tetracle***	59,90 DM
Creepers***	64,90 DM Lord of Kings*	59,90 DM Transactica***	A.A.
Doemongate***	A.A. Lotus 3 Fin. Ch.**	54,90 DM Walker**	64,90 DM
Das schw. Auge*	69,90 DM Lure of Temph.*	54,90 DM Waxworks*	59,90 DM
Daughter of Sep.*	74,90 DM Mench. Un. Eur.	54,90 DM Ween***	54,90 DM
D-Day***	A.A. Megamix**	59,90 DM Winter Chall.**	64,90 DM
Der Patrizier*	69,90 DM Mega Sports**	54,90 DM Wizardry 7***	79,90 DM
Desert Strike**	A.A. Megatraveller 2**	59,90 DM Wiz Kid**	49,90 DM

Gunship 2000** nur 79,90 DM

Wing Commander* nur 79,90 DM

Wir liefern nahezu alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu **SUPERPREISEN!!**
 * = deutsche V. ** = deutsche Anl./Handbuch *** = noch nicht bekannt
 Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar.
 Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten
 erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab
 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

1

Die heißesten Spiele frei Haus!

Dos Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Gut getestet und gnadenlos beurteilt!



10% PREISVORTEIL IM ABO!

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2

Die Baseballmütze geschenkt!



DEIN SUPER-GESCHENK

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Woruf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

3 Mit der Abo-Karte alles im Kasten



ssum

verantwortlich für den redaktionellen Teil
z (vw), Knut Gollert (kn),

redaktion:
0 89/46 13-50 46

rs oder mit dem Namen des Autors

erne von der Redaktion angenommen.
e auch an anderer Stelle zur Veröffent-
vorden sein, so muß das angegeben
Zustimmung zum Abdruck in den von
ublikationen. Honorare nach Vereinba-
neine Haftung übernehmen.
nzer
rforer

(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich,
Populous 2, Monkey Island

Stück: _____

2/92 Spiele des Jahres — alle Highlights '91,
Tips & Tricks total, Wizardy 7

Stück: _____

3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle
Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx

Stück: _____

4/92 Die Spiele Highlights '92, Raumschiff
Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train

Stück: _____

5/92 Die besten Rennspiele im Vergleich,
John Madden Football, Soulbloder, Super Contra

Stück: _____

6/92 CD-RDM total: das Grusel-Adventure
Guest von Virgin, Battle Isle 2, Indiana Jones 4,
Parasol Stars, Ultimo Underworld

Stück: _____

7/92 Cyperspace: the Lawnmower Man,
die witzigsten Spiele, A-Train, Super Aleste

Stück: _____

8/92 Die Mega-Messe: CES, Lionheart, neue „Sim“-Spiele,
alles über Tolkien, Gateway, Superscope

Stück: _____

9/92 Spore Quest 5, Bord's Tale 4, unter der Lupe:
Endzeit, Push Over, Spelljammer, Splotter House 2

Stück: _____

10/92 Task Force 1942, Sherlock Holmes,
Kyrodia, Lemmings 2

Stück: _____

11/92 X-Wing Sternenballerei in 3D,
die aktuellsten Rennspiele, High-End Amigo

Stück: _____

12/92 NHLPA Hockey, Blue Byte, Simulation total,
Betroyal at Kronor

Stück: _____

1/93 Ultimo Underworld 2, Moniac Mansion 2:
Day of the Tentacle, Erotik-Report, Camanche

Stück: _____

Summe: _____ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

1/92 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM)

Stück: _____

2/92 (Tips & Tricks)

Stück: _____

3/92 (Die 100 besten Spiele 1992)

Stück: _____

Summe: _____ DM

„Powerordner“ zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle _____ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: _____ DM

(Zuzgl. DM 3,- Versandkosten — ab Gesamtwert DM 50,- frei)

Gesamtrechnungsbetrag

DM

r Mark (421)

0044-81340-5058,

l.: 001-415-358-9500,

159, Fax: 008862-715-1950
4-1925, Fax: 0081-33595-1709
-751494, Fax: 0039-31-751482
42, Fax: 0031-2153-10572
256, Fax: 00972-3-556-6944
19, Fax: 00822-757-5789
7-7640989, Fax: 00852-7643857
Januar 1993

genabteilung:
089/4613-789

neb GmbH & Co.KG, Postfach 1123,

nt-Service:
ervice
Neckarsulm
x: 07132/6563

(inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)
f Anfrage)
3, A-5020 Salzburg,

Lenzburg, Tel.: 064/519131,

gruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-,
in Ländergruppe 3 (z.B. Australien)

31, 7170 Schwäbisch-Hall
nen Beiträge sind urheberrechtlich
halten. Reproduktionen, gleich welcher
rverarbeitungsanlagen, nur mit schrift-
ffentlichung kann nicht geschlossen
andete Bezeichnung frei von gewerb-

inzutreffende Informationen oder in
hier enthalten sein sollen, kommt eine
oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
hienenen Beiträge können für Werbe-
ten,
89/4613-232.
ft
Doll, Dieter Streit

3-100

n: Familie Otmar und Karin Weber,
aldham; Aufsichtsrat:
(stellv. Vorsitzender),
er.



Die Gewinn-Mitmachkarte

Wenn Ihr uns die paar Fragen beantwortet, könnt Ihr Euer Lieblingsspiel gewinnen. Las! Mitmachen, ausfüllen und gewinnen!

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

1. _____ Seite _____
2. _____ Seite _____
3. _____ Seite _____

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. _____ Seite _____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

POWER PLAY-Abo-Karte

JA, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

- ☐ jährlich (69,60 DM) ☐ halbjährlich (34,80 DM)
☐ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Y10054

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Pastfach 11 63

W-7107 Neckarsulm

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelardner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

Gewinnt mit POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)
Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____
2. _____
3. _____

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

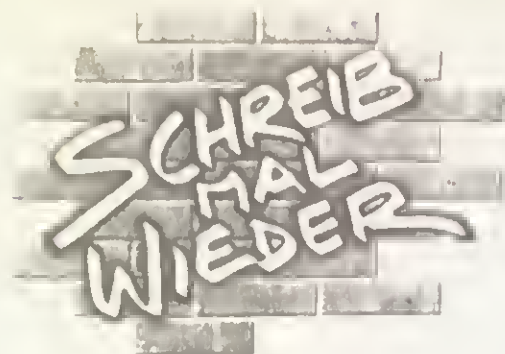
PLZ, Wohnort

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt&Technik Verlag AG
Hons-Pinsel-Str. 2

8013 Hoor



Lust-Frust

Der Erotik-Report war wohl ziemlich daneben. Zuerst einmal zu den Bildern: Ihr wißt, daß auch 11/12-jährige Eure Zeitung lesen? Nichts gegen die Russ-Meyer-Brüste, aber spielen diese Damen "Was bin ich?" (Eindeutige Handbewegungen...). Außerdem: Wie wäre es mit der Spellcasting-Dame gewesen? Nicht jeder steht auf Hardcore-Heidis. Zweitens: Der Text. Wie wäre es mit ein bißchen Kritik gewesen? Ihr habt ein kritikloses Frauenbild gezeigt, das am Samstagabend auf RTL zu sehen ist. Seid Ihr wirklich computergeschädigte Lustmolche?

Matthias Kimmich, Rubingen

Natürlich stoßen die gigantischen Einschaltquoten der Samstag-Abend-Lederhosen-Sexfilmen auch bei uns auf grenzenloses Unverständnis. Eine *POWER-GURKE* wäre diesen unsäglichen Machwerken (nicht nur der atemberaubend schlechten Qualität wegen) gewiß. Unser *Erotik-Report* hatte hingegen den alleinigen Sinn, Euch über den Spielekonsum eines 11/12-jährigen Japaners zu informieren, ohne größere Kritik an der japanischen Mentalität in Sachen "Wir wollen Sex!" loszulassen – andere Länder, andere Sitten. Natürlich existiert diese Art der "Unterhaltung" in Japan schon seit Jahren. Warum wohl? Der Grund liegt auf der Hand: In Japan ist Hardcore-Pornografie illegal. Kein Wunder also, daß der riesige Erotikmarkt mit dem deutschen nicht zu vergleichen ist. Das Hardcore-Sex-Potential Nippons entläßt sich auf den seichteren Erotikmarkt. Dieser driftet wiederum gen Hardcore, ohne jedoch die Erotik einzubüßen, was europäischen Billig-Pornofilmen nie gelingen wird. Genauso lassen sich japanische Erotikspiele nicht mit amerikanischen oder europäischen vergleichen, da die meisten einerseits wesent-

lich härter sind, andererseits jedoch "seriöse" Erotik ausstrahlen. Zudem ist die Mehrzahl eben jener Rollenspiele oder Adventures spielerisch gehalten.

Da die Erotikmentalität der Japaner ja wohl kaum von Europäern nach europäischen Maßstäben kritisiert werden sollte, lassen auch wir uns nicht auf eine klare Stellungnahme ein. Zudem versuchen uns die Japaner ja auch nicht, ihre Mentalität (oder die Erotikspiele) aufzuzwingen. Denn wie stand es so schön im verrissenen *EROTIK REPORT*:

Mit großer Selbstverständlichkeit und ohne Hemmungen wird ein Thema ausgebeutet, das bei uns mit dem Makel des Schmutdelsex behaftet ist. Man darf sich natürlich fragen, welche Haltung weniger verklemmt und prüde ist. *kn*

Zukunftsangst

Eure Zeitschrift war mal super, wenn nicht sogar die Beste auf dem deutschen Zeitschriftenmarkt. Doch seit etwa einem Jahr wird Euer Layout immer schlimmer. Bunt sein heißt nämlich nicht gleich übersichtlich. Eine Schönheitsoperation schadet selten, und ich bin ganz bestimmt nicht konservativ, aber was Ihr auch immer mit diesem Layout anstrebt, so gelingt es Euch sicher nicht. Wenn ich mir dann das Preview zu "Timet, The Flying Circus" ansehe, so wird mir angst und bange. Wenn das die Bildschirmfotos der Zukunft sein sollten, muß ich aufhören, Spielezeitingen zu lesen.

Holger Bergmann, Pinneberg

Es ist geplant, im Laufe des Jahres das Layoutkonzept der *POWER PLAY* etwas aufzupolieren. Aber wie alle guten Dinge, will so eine Angelegenheit sorgfältig durchdacht und geplant werden. Ihr dürft also gespannt sein. *up*

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Volker Weitz (vw), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (mn), Sonke Steffen (js)
Ständige freie Mitarbeiter: Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Susanne Bübl, Andrea Danzer, Conny Pflanzner

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller, Tina Steiner

Titel: Dynamix

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058,

Fax.: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500,

Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Vertrieb Handel: MVZ, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co KG, Postfach 1123, W-8057 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Bestell- und Abonnement-Service:
 Power Play Abservice
 Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm
 Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563

Einzelheft: DM 6,50

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90 (inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Abservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,

Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägesrl, 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnement: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Dieter Streif

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Julia von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat: Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.





Inflation der Superlative

Rechtzeitig zu den Weihnachtsfeiertagen kaufte ich mir Ultima Underworld, welches Ihr als eines der innovativsten und schönsten Spiele von 1992 bezeichnet, mit einfachster Steuerung und spektakulären 3-D-Grafiken. Nun mag man wohlwollend das Dahingleiten durchs Labyrinth noch als innovativ akzeptieren können, aber wo sind denn die von Euch angesprochenen spektakulären 3-D-Grafiken und warum ist die angeblich so einfache Steuerung viel umständlicher als z.B. bei Eye of the Beholder? Will

Verspätungen

Die letzten Ausgaben der **POWER PLAY** sind alle erst mit deutlicher Verspätung (bis zu 14 Tagen gegenüber dem angekündigten Erscheinungstermin) erhältlich gewesen. Dies ärgerte besonders bei der Januarausgabe, da sie als Einkaufshilfe für Weihnachten dienen sollte. Weder meine Freunde, die die **POWER PLAY** abonniert haben, noch die Buchhandlungen in den Hauptbahnhöfen, die bislang immer die **POWER PLAY** mehrere Tage vor dem freien Verkauf anbieten konnten, hatten diese zum veröffentlichten Termin. Da diese Verspätungen kein Einzelfall mehr sind, früher dies jedoch nie vorgekommen ist, und es für den treuen Leser doch ziemlich ärgerlich ist, bitte ich Sie um eine Erklärung.

Thomas Müller, Dortmund

Was ist los? Voller Erwartung und Freude auf die neue **POWER PLAY** marschierten wir in den Zeitschriftenladen und durchkämmten die Regale nach der neuesten Ausgabe. Nichts! Dem Weinen nahe erkundigten wir uns beim Händler. Doch auch er wußte nichts. Täglich gingen wir uns erkundigen.

man sich etwas ansehen, muß man erst mal das Auge-Symbol anklicken, und einen Gegenstand kann man nicht einfach "In die Hand" nehmen, nein, man muß vorher das Pick-Up-Symbol aktivieren. Als der erste Gegner in Sicht kam, fühlte ich mich unweigerlich in alte Computertage versetzt. Die Grafik war vergleichbar mit billiger Amiga-Qualität, und das Rumgefummle mit der Waffe im Bild konnte den Spaß auch nicht heben. Nun ja, daß ein Spiel mit einfacher Grafik nicht unbedingt schlecht sein muß, beweist Amberstar. Ob Underworld sich mit dessen Atmosphäre messen kann, wage ich zu bezweifeln. Ich bitte Euch nur, etwas zurückhaltender mit Adjektiven wie spektakulär, am schönsten usw. umzugehen. Ein großer Name und höchste Hardwareanforderungen machen noch lange kein gutes Spiel aus.

Peter Marx, Hartenlels

Aber wir erhielten immer wieder dieselbe niederschmetternde Antwort. Nach fünf weiteren Tagen war da doch tatsächlich die neue **POWER PLAY** Juhuuu! Verückt stürzten wir uns auf die neuesten Berichte. All der Kummer der vergangenen Tage war vergessen. Schon bald hatten wir sie durchgelesen und unserer Sammlung einverleibt. Dann war er da, der Tag der nächsten Ausgabe. Sofort nach der Schule stürmten wir in den Zeitschriftenladen. NEIN! Nicht schon wieder! Sie war schon wieder nicht da. Was ist los? Habt Ihr Probleme mit dem Druck oder mit der Auslieferung oder geht Ihr etwa bankrott?

Toga Müller, Martin Herok, Kerpen

Die Verzögerungen resultieren immer noch aus unseren DTP-Startschwierigkeiten. Die entsprechenden Programme wollen leider nicht immer so, wie wir es gerne hätten. Wir sind allerdings zuversichtlich, daß wir die restlichen Probleme demnächst im Griff haben. Seid also bitte nicht allzu sauer, wenn die **POWER PLAY** ein paar Tage später erscheint. Dramatische Verzögerungen, wie bei der letzten Ausgabe, wird es wahrscheinlich nicht mehr geben.

PC/IBM

1869 HANDELSIMULATION DT. ANL. VGA	89,90
3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT.	119,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	89,90
A TRAIN CONSTRUCTION SET ENGL. VERS.	49,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
ACES MISSION DISK WW II 1946 VGA	49,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	99,90
AMAZON - GUARDIANS OF EDEN VGA	89,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES VGA	79,90
ARMOUR GEDDON DT. ANL. VGA	65,90
A.T.C. DT. ANL. VGA	95,90
B.A.T. 2 VGA DT.	89,90
BATMAN'S RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. *	49,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KOMPL. DT. VGA	79,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE VGA	95,90
CAMPAIN KOMPL. DT. ANL. VGA	79,90
CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA	99,90
CARRIER STRIKE - SOUTH PACIFIC -	85,90
CARRIERS AT WAR VGA	79,90
CASTLES 2 - SIEGE AND CONQUEST - DT. ANL. VGA	85,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILIZATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CLASSIC ADVENTURE COMPILATION INCL. LOOM /	
MONKEY ISLANDS/INDIANA JONES / MANIC MANSION /	
ZAK MCKRACKEN /	
COBRA MISSION VGA	59,90
COMANCHE KOMPL. DT. VGA	95,90
COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEAM YANKEE /	
CRASH ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	75,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.	59,90
CREEPERS VGA DT. ANL.	89,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA KD/MPL. DT.	89,90
DARK MARE VGA *	89,90
DARK SEED VERS. 1.5 VGA KOMPL. DT.	85,90
DAS SCHWARZE AUGEN	
SCHICKSALSJUNGE KOMPL. DT. VGA	89,90
DAUGHTERS OF SERPENTS KOMPL. DT. VGA	85,90
DOG FIGHT - MICROPROSE - DT. ANL. VGA *	99,90
DRAGONS LAIR 3 VGA	79,90
DREAM TEAM COMPILATION DT. ANL. INCL. SIMPSONS /	
TERMINATOR WWF WRESTLING	65,90
DUNE 2 VGA	79,90
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA	75,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA *	75,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	89,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
ERIE DT. ANL. VGA	79,90
ERBEN DES THRONEN KOMPL. DT. VGA	89,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
ESPAÑA - THE DAMES 92 - DT. ANL.	79,90
EURO SOCCER DT. ANL.	49,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
F15 STRIKE EAGLE 3 ENGL. VERS. VGA	89,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA	109,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. VGA	69,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FOOTBALL MANAGER 3 DT. ANL. VGA *	79,90
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY RHEINLAND/RUHRGEBIET	49,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL VGA	79,90
GATEWAY TO SAVAGE - KD/MPL. DT. VGA	89,90
GOBLINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
DODS DT. ANL. VGA	75,90
DOLF - MICROSOFT - FÜR WINDOWS VGA	109,90
GRAND MASTER CHESS DT. ANL.	75,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL.	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	59,90
HARRIER ASSAULT JUMP JET - DOMARK - VGA	75,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HIRED GUNS VGA *	89,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
HUMANS KOMPL. DT. VGA	89,90
HUMANS RACE DATA DISK DT.	49,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	89,90
ISLAND OF DR. BRAIN VGA *	79,90
JIMMY WHITE SNOOKER / SHUTTLE DT. VGA	69,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA *	69,90
KINGS QUEST 6 VGA KOMPL. DT.	89,90
K.D.B. DT. ANL. VGA	69,90
LASER SQUAD DT. ANL. VGA	89,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 VGA	89,90
LEADS UNITED DT. ANL.	54,90
LEGACY DT. ANL. VGA *	99,90
LEGEND OF KYRANIA KOMPL. DT. VGA	79,90
LEGENDS OF VALDUR DT. ANL. VGA	89,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA *	89,90
LEMMINGS DOPPELPACK DT. ANL.	85,90
LINKS PRO NUR AB 386 DT. ANL.	99,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BANFF VGA *	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
LURE OF TREMPERS KOMPL. DT. VGA	75,90
MARCO MISSING DT. ANL.	75,90
MC DONALDS LAND *	54,90
MEGA LO MANIA VGA DT.	89,90
MERCENARIES VGA	89,90
MIGHT AND MAGIC 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KD/MPL. DT.	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
ON THE ROAD KOMPL. DT. VGA	55,90
PATRIOT DT. ANL. VGA *	79,90
PATRIOTZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PENTHOUSE NOT NUMBERS VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA *	59,90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONGER DT. ANL.	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
QUEST FOR GLOVE 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RAGNAROK DT. ANL. VGA *	89,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA *	65,90
RED BARON VGA DT. ANL.	89,90
RED BARON MISSION DISK VGA	89,90
ROBOTSORTS NUR F. WINDOWS	85,90
ROME AD 92 DT. ANL. VGA	85,90
SAROKIN 5. WORD CLASS CHESS -	79,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	79,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SHADOW OF THE COMET KD/MPL. DT. VGA *	99,90
SHADOW PRESIDENT VGA	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT.	99,90
SIEGE VGA	75,90
SIEGE DATA DISK	45,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY DELUXE DT. ANL.	65,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	89,90
SKAT 92 KOMPL. DT.	65,90
SPACEWARD HO I KOMPL. DT. VGA	89,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT. *	79,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90

PC/IBM

SPELLCASTING 301 - SPRING BREAK - VGA	79,90
SPELLJAMMER VGA	89,90
SPORTS COLLECTION 2 DT. ANL. VGA	79,90
SPORTS MASTERS COMPIL. INCL. PGA TOUR COLF	
/INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER	
/BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT.	79,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STARTREK 25 - ANIM. KOMPL. DT. VGA	95,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	65,90
STUNT ANIMALS DT. ANL. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA DT. ANL.	79,90
SUMMONING VGA	75,90
TASK FORCE DT. ANL.	109,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.	79,90
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	
THE DREADEST COMPILATION INCL. LURE OF	
TEMPRESS, JIMMY WHITE SNOOKER,	
SHUTTLE DT. VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA *	75,90
TRANSARTICA DT. ANL. VGA *	79,90
TRISTAN PINBALL VGA	69,90
TROLLS DT. ANL.	49,90
U.D.H.I. DT. ANL.	59,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA 7 DATA DISK FORGE OF VIRTUE ENGL.	39,90
ULTIMA UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 VGA	89,90
VALHALLA VGA	65,90
VEIL OF DARKNESS VGA *	79,90
WAXWORKS KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WEEN DT. ANL. VGA	95,90
WING COMM 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM 2 SPEECH PACK - 386/486 SOUNDBL.	39,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
WIZARDRY 7 VGA	85,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
X WING VGA *	85,90

PC/IBM Sonderposten

3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT. NUR 3.5"	34,90
40 SPORTS DRIVEN	29,90
40 SPORTS BOXING	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3.5"	29,90
BATTLETECH 2	29,90
BLUE MAX - ACES OF GREAT WAR - VGA NUR 5.25"	29,90
BLOCKHACK	29,90
CAPIFE	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	34,90
CHESSMASTER 2100	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
COLONELS BESTEST SIERRA	34,90
COMMANDER H.Q. 2 VGA ENGL. VERS.	39,90
CONAN THE CIMMERIAN DT. ANL.	29,90
CONO. OF LONGBOW-ROBIN HOOD - VGA DT. ANL.	49,90
CONQUEST OF CAMELOT SIERRA	29,90
CRASH COURSE VGA 5,25"	29,90
CYCLES - ACCOLADE	29,90
DAS BOOT NUR 3.5"	29,90
DEADLINE - INFOCOM	29,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3.5"	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3.5"	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	24,90
ELVIRA ARCADE DT. ANL.	29,90
ELVIRA - MISTREDO. T. DARK KOMPL. DT. VGA	29,90
ELVIRA 2 JAWS OF CERBERUS VGA 3.5"	29,90
FACE OFF ICEHOCKEY - GAMESTAR	29,90
FLAMES OF FREEDOM - MIDWINTER 2 DT. ANL. 3.5"	34,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25"	29,90
HEART OF CHINA KOMPL. DT. VGA 5,25"	45,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 - ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
KGB - VIRGIN - ENGL. NUR 3.5"	34,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA NUR 5,25"	49,90
KING ARTHUR - INFOCOM	29,90
LIFE AND DEATH 1	39,90
LIGHTSPEED - MICROPROSE - NUR 5,25"	29,90
MANCHESTER UNITED EUROPE 5,25"	29,90
MEGA FORTRESS NUR 5,25"	39,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIG 29 SUPERFURCRUM VGA NUR 3.5"	29,90
M.U.D.S. DT. VERSION NUR 3.5"	24,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	29,90
PINBALL MAGIC 3.5"	29,90
POLICE QUEST 1 VGA VERS. 3.5" SIERRA	49,90
POLICE QUEST 3 VGA DT. VERS.	45,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	16,90
PROPHET - INFOCOM	39,90
RAILROAD TYCOON CLASSIC ENGL. VGA	29,90
REALMS KOMPL. DT. VGA	29,90
RICK DANGERDUS 2 3.5"	29,90
SECRET OF SILVERBLADES	39,90
SHADOW LANDS NUR 3.5" KOMPL. DT.	29,90
SHADOW SDRCKER	29,90
SHANGHAI 2	29,90
SHOGUN - INFOCOM	29,90
SILENT SERVICE 2 VGA ENGL. VERS.	39,90
SPACE QUEST 2 - SIERRA	29,90
SPELLCASTING 101 - S. GET ALL THE GIRLS VGA	29,90
SPELLCASTING 201 - SORCERERS APPLIANCE 3,5	29,90
STARTRECK - V.	29,90
STREET FIGHTER 1	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION DT. ANL.	29,90
TERMINATOR 2 3.5"	29,90
TIME QUEST VGA NUR 5,25"	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
ULTIMA - SAVAGE EMPIRE	34,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS	34,90
ULTIMA 4	29,90
ULTIMA 5	45,90
ULTIMA 6 VGA	29,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER SUPER SPORTS 92 NUR 3.5"	29,90
WISPERINGER - INFOCOM	29,90
ZAK MCKRACKEN NUR 3.5"	29,90

Soundkarten/Zubehör

CD ROM LAUFWERK INTERN	489,00
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5" 75C/LOSS	19,90
DISKBOX FÜR 10 STÜCK 5,25" 5C/LOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMASTER	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK GRAVIS - SCHWARZ	69,90
JOYSTICK GRAVIS - TRANSPARENT	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM	165,90
MAUSKABEL LANGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATT	8,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCHREIBT AKTIVBOXENALLE SOUNDK.	89,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	159,90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	299,90
SOUND GALAXY NX	269,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	189,90
VIDEOBLASTER	529,90

WAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

Telefon 08142/9011 & 8079 &
8273

Telefax 08142/54654

WAL

Versand Service GmbH

IBM/PC CD-Rom

CHESS MASTER 2000	89,90
DER PATRIOTIER KOMPL. DT.	89,90
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausgeben Grafik, PD & Shareware	59,90
HOT NEWS*	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
KINGS QUEST 5	89,90
LOOM	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
M1 TANK PLATOON	99,90
MANTIS - MICROPROSE	99,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2	79,90
RAILROAD TYCOON	95,90
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	129,90
incl. P80/P38/ME 162/D3035	
SHAYTRACE MAGIC Raytrace und andere BilderPgm's	35,90
SHAWWAH PEARLS 2 Spiele,DT9, Grafik, Animat.,	45,90
SPACE QUEST 4	99,90
SUPREMACY	79,90
TRAVEL MAGIC*	89,90
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER. 1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH*	79,90
ZORK TRILOGY 1-3	99,90

C64 Disketten

3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION	24,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
ARKNOID 2	9,90
ATOMHO	14,90
BACK TO THE FUTURE 2 & 3 PACK	15,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	14,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	39,90
BUCKHORN DT. ANL.	39,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	39,90
CHART ATTACK COMPI. INCL. SUPERCARS/ LOTUS 1/	74,90
CLOUD KINGDOM IMPOSSIBLE/ GHOULS N GHOSTS 2	24,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	42,90
COOL WORLD	39,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	14,90
COLLOSUS CHESS 4	14,90
CONAN	14,90
COVER GIRL STRIP POKER	14,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DOUBLE CHAGON 3 / RODLAND	19,90
ENGLAND CHAIR SPECIAL	14,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	55,90
EUROPEAN SOCCER CHALLENGE	14,90
GRAND MONSTER SLAM	14,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	15,90
GUNSHIP DT.	47,90
HEAGAR DER SCHRECKLICHE KOMPL. DT.	39,90
HOOK DT. ANL.	38,90
HITS QUEST BREITSPIELUMSETZUNG	14,90
HITS 2 COMPIATION INCL. SNARE CREATURES /	
SUMMER CAMP/ HEATSEK/ RETROGADE/	
INTERNATIONAL 20 TENNIS	19,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	12,90
KICK OFF	12,90
LOTUS ESPRIT TURBO	14,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MICROPROSE SOCCER	14,90
MIGHTY BOMBIAK	14,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
PIRATES DT.	47,90
PITFIGHTER	12,90
POTPANIC DT. ANL.	34,90
PUZZNIK DT. ANL.	14,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RBI 2 BASEBALL	17,90
ROBOCOCO - JAMES POND 2 DT. ANL.	49,90
SCENARIO - THEATRE OF WAR- KOMPL. DT.	42,90
SHANGHAI	15,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	17,90
SPACE HARRIER 2	14,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/	
BLACK GOLDSTARBYTE SUPERSOCCER DT.	
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
STEVE DAVE SNOOKER	14,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	14,90
SUPER SPACE INVADERS	14,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
TETRI: SENTINEL STARGLIDER, ACE 2	16,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	39,90
UGH II DT. ANL.	24,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	42,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE WRESTLING	14,90
WINTER CAMP	29,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	15,90
ZOMBIE DT. ANL.	

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Sega Mega Drive

SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL.	259,90
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERAT DT. VERS.	269,90
ARIELLE, DIE MEERJUNGERIN DT. ANL.	79,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	79,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	89,90
FANTASIA MICKY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL.	89,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JOHN MACKEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
LEMMINGS DT. ANL.	65,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL.	85,90
MICKY & DONALD DT. ANL.	79,90
N.H.L. PA 80 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SUPER OFFROAD RACER	79,90
SONIC THE HEDGEHOG 2 DT. ANL.	79,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	119,90
WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL.	79,90

Atari/Amiga

1969 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. 1 MB	119,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.	65,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
AVBB HARRIER ASSAULT 1 MB.	59,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
B.O.K.D. DT. ANL.	54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1 MB	65,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.	69,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
CAESAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CATON DT. ANL.	55,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	59,90
CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST *	69,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
COMBAT CLASSICS COMPIATION INCL. TEAM	
YANKEE/ 888 ATTACK SUB/ F15 STRIKE	
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT. 1 MB	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
COOL WORLD DT. ANL.	65,90
CREEPERS DT. ANL.	69,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB	69,90
CYTRON DT. ANL.	65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	79,90
DAS SCHWARZE AUGESCHICKSALS KL. KOM. DT. 1,5 MB	79,90
DAS SCHWARZE AUGESCHICKSALS KL. KOM. DT. 1 MB	79,90
DARK SEED VERS. 1.6 KOMPL. DT. 1 MB	89,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DELUXE PAINT 4.0 ASA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	95,90
OCMINIUM KOMPL. DT.	89,90
ORAGONS LAIR 3 DT.	75,90
DREAM TEAM COMPIATION INCL. TERMINATOR2/	
WWF WRESTLING SIMPSONS DT. ANL.	59,90
DUNGEON MASTER/ CHAOS STRIKES	
BACK DT. ANL. 1 MB	65,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	59,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75,90
ELYSIUM DT. ANL.	59,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	69,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	65,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	65,90
FANTASTIC WORLDS INCL. PIRATES/POPULOUS/	
REALMS/MEGA LO MANA/	
WONDERLAND DT. ANL.	65,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.	65,90
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB *	75,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB	75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GOBLINS DT. ANL.	65,90
GOBLINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
CODS DT.	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB *	84,90
HEAD TO HEAD F19 St. Fighter & MIG29 Super Fulc. 1 MB	85,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIREG GUNS DT. ANL.	89,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT.	79,90
HOOK KOMPL. DT.	65,90
HUMANS KOMPL. DT.	45,90
HUMANS RACE DT. ANL.	
INDIANA JONES 4	89,90
FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB	54,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
JIM POWER	45,90
JOE & MAC. CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT. 1	59,90
K 8 S DT. ANL. 1 MB	54,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS	65,90
LEGEND OF FAIRHAIL KOMPL. DT.	69,90
LEGEND OF KYHANDIA 1 MB KOMPL. DT.	69,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB *	65,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.	69,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90
LIONHEART 1 MB DT. ANL.	69,90
LOOM KOMPL. DT.	109,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	65,90
LOTUS 3 - THE FINAL CHALLENGE DT. ANL.	69,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.	72,90
M1 TANK PLATOON DT.	75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT.	29,90
MAGIC POCKETS DT.	59,90
MANCH UNITED EUROPE DT.	59,90
MCDONALDS LAND DT. ANL.	54,90
MEGA MIX COMPI. INCL. LEANDER	
JAGONYORK DT. ANL.	59,90
MEGA SPORTS COMPI. DT. ANL.	85,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MOTORHEAD	79,90
NICK FALDO CHAMP. GOLF DT. ANL. 1 MB	59,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	59,90
NOVA 9 1 MB	69,90
PANZER BATTLES 1 MB	79,90
PATRIOT 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB	39,90
PERFECT GENERAL 2 1 MB	39,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	59,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	59,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1 MB	59,90
PIRACY ON THE HIGH SEAS 1 MB	59,90
POOL OF DARKNESS 1 MB	65,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	89,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.	54,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1 MB*	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90

Atari/Amiga

RAYING MAD COMPIATION INCL. MEGA TWINS/	59,90
ROBOCOCO J.P. 2/RODLAND DT. ANL.	75,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT. ANL. 1 MB	65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL.	65,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90
ROBOSPORTS 1 MB	59,90
ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1 MB DT.	76,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	59,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB	79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1 MB	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	85,90
SIM CITY/POPULOUS COMPI. DT.	74,90
SIM EARTH KOMPL. DT.	85,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
SPORTS MASTERS COLL. INCL. PGA TOUR GOLF	
INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/	
BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	89,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB*	79,90
SWORD OF HONOUR	55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	89,90
TEKAWAY THOMAS DT. ANL.	49,90
THE GREATEST COMPIATION INCL. DUNE.	
JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS	
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER 1 MB	75,90
TRODLERS DT. ANL.	65,90
TROLLS DT. ANL.	54,90
U.G.H. 1 DT. ANL.	49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL.	54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
WALKER DT. ANL.	55,90
WAKHORN KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WEEN DT. ANL. 1 MB	75,90
WING COMMANDER 1 1 MB KOMPL. DT.	79,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90
WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE	59,90
WRESTLING 1 MB DT. ANL.	59,90
ZOO DT. ANL.	59,90

Preishits Amiga

3 D POOL BILLARD	29,90
4D SPORTS BOXING	29,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPIATION	34,90
ADRENALIN	29,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
ALIEN STORM	29,90
AMNIO	15,90
APYDIA DT. ANL.	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BIG NOSE - THE CARAVAN	29,90
BLOODWYCH	29,90
BSS-JANE SEYMOUR	29,90
BUCKHORN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHART ATTACK COMPI. INCL. LOTUS 2 1/JAMES	
POND/ GHOULS N GHOSTS/ VENUS	
CHUCK ROCK	15,90
CONTINENTAL CIRCUS	9,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DAS BOOT 1 MB	39,90
DEADLINE-INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DELURS 1 MB	29,90
DOUBLE DOUBLE BILL INCL. TV FOOTBALL	29,90
TV BASKETBALL, LORDS O. R. SUN	34,90
DRIVE ME CRAZY COMPIATION	29,90
ELVIRA 1 MISTRESS O. T. DARK KOMPL. DT.	29,90
ELVIRA 2 JAWS OF CERBERUS 1 MB	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FIRST SAMURAI	29,90
FULL METAL PLANETE	29,90
FUTURE WARP-TIME TRAVELLER	29,90
GEM 'X'	29,90
GHENGIS KHAN	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GO FOR GOLD - SOMMERSPIELE	29,90
GRAND OVER SKAT DT. ANL.	19,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HONDA R.V.F. DT. ANL.	29,90
HUDSON HAWK	15,90
HUNTER DT. ANL.	15,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	39,90
INDY HEAT	15,90
INTERNATIONAL TRUCK RACING	24,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	39,90
DRAGON 1 & 2 / ORIENTAL GAMES	34,90
KHALAN. KOMPL. DT.	15,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	15,90
KINGS QUEST 1 MB	29,90

Preishits Amiga

KINGS QUEST 6 DT. ANL. 1 MB	35,90
KULT	15,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEISURE SUIT LARRY 5 1 MB	29,90
LIFE & DEATH 1	39,90
MAGNUM COMPIATION	19,90
MANCHESTER UNITED	29,90
MAX PACK COMPIATION INCL. TURRICAN 2/	
NIGHT SHIFT/SWIVST DRAGON	
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MOONBASE 1 MB	15,90
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES	
GREVLINS 2/8 T. FUTURE 2/ ETC.	
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NORTH & SOUTH	29,90
ORK	15,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	29,90
PACHMAN	49,90
PAPERBOY 2	29,90
PARAMAX DT. ANL.	8,90
PEGASUS	15,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
P. P. HAMMER	29,90
POPULOUS DT. ANL.	29,90
POPULOUS DATA	18,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	29,90
PUZZNIK	16,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	39,90
ROLLING RONNY	24,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPIATION	34,90
SPACE QUEST 1 SCI. DT. ANL. 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1 MB - SIERRA-	
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRIKER - SOCCER	29,90
SUPAPLEX	9,90
SUPERCARS 2	29,90
SUPER HANS ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS,	
ITALY 90, AIR RANGER	
SWITCHBLADE 2	34,90
SWIV	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TERMINATOR 2	29,90
TEST DRIVE 2 - THE DUEL	29,90



Sonderschelte

Daß die *POWER PLAY* eine Woche zu spät in die Läden kam, war hoffentlich nur eine einmalige Panne, bedingt durch die vielen Sonderhefte, die Ihr in der Weihnachtszeit herausgebracht habt. Wenn diese Sonderhefte dann aber nicht einmal ihr Geld wert sind, dann ist das nicht nur schmerzhaft für den Geldbeutel, sondern auch ärgerlich. Ich spreche hier speziell von dem PC-Spiele-Sonderheft, welches nicht sein Geld wert war. Die Heftdiskette war die schlechteste von allen Heften, aber was am meisten geärgert hat, war die Tatsache, daß ich einige Spiele gar nicht aus der *POWER PLAY* kannte, wie z.B. Hong Kong Mah Jong, Robosports oder Super Tetris. Jetzt könnt Ihr natürlich sagen: "Haben wir alles in Ausgabe soundso getestet. Das glaube ich Euch ja, aber diese Spiele gehören bestimmt nicht zur Crème de la crème. Sie sind allenfalls besseres Mittelmaß. Auch vermisste ich die Kritik im PC-Sonderheft. Werden in der *POWER PLAY* wenigstens noch eventuell vorhandene Mängel des Spieles genannt, wird in dem Sonderheft alles hochgelobt und nichts kritisiert."

Karsten Schröder, Wuppertal

Das Problem bei einem solchen Sonderheft liegt klar auf der Hand. Immerhin haben wir aus einer Flut von tollen Spielen "nur" 30 verschiedene herausgepickt. Daß dabei Kandidaten sind, die nicht jedem Spieler zusagen, ist sicher natürlich. Man bedenke jedoch, daß die Spiele, die Du als Mittelmaß betrachtest, für einen anderen zur absoluten Spitzenklasse gehören.

Übrigens

Die Power Tips mitten im Test müssen aufhören! Man erliegt doch immer wieder der Versuchung und schaut hin.

– Wo bleibt die "Man-spricht-Deutsch-Ecke?" Ich habe zwar noch bei keinem englischen Spiel Probleme gehabt, aber wenn es eine deut-

sche Version gibt, dann kaufe ich sie mir eben eher – wenn sie gut ist. Kommt Ultima Underworld in Deutsch?

– Ihr könntet auch mehr Hardwarethemen bringen, vor allem für PCs. Beispiele: Wie tausche ich meinen Prozessor aus, welches CD-ROM soll ich kaufen, welche HD-Controller sind am besten, wie rüste ich mein RAM auf, was ist neu am SB 2.5? – Vielleicht könntet Ihr auch eine Statistik erstellen, wie viel Prozent aller Tests in welchem Jahr für welchen Computer waren (und für welches Computerspiel).

Kalus Bardenhagen, Ebersdorf

Keine Panik, die "Man-spricht-Deutsch"-Ecke ist weder vergessen, noch begraben. In der nächsten Ausgabe wird's wieder ein paar Spiele-High-Lights geben, die emsige Übersetzer mühsam eingedeutscht haben.

Die Sache mit den Hardwarethemen ist sicherlich eine heikle Angelegenheit. Wir bemühen uns natürlich, verschiedenen technischen Entwicklungen Rechnung zu tragen und informieren Euch über spielesnahe Neuheiten. Wenn wir hier mehr ins Detail gehen sollen, würde uns die Meinung der anderen Leser interessieren. Wenn Ihr mehr Hardware-Infos wollt, schreibt uns einfach.

Die gewünschte Statistik findest Du in Ausgabe 2/93. mh

Nur für Geldesel

Ich möchte die zu positive Berichterstattung kritisieren, die Ihr über den Aquarius T-Bird in *POWER PLAY* gebracht habt. Oberflächlich betrachtet ein preiswerter, kompletter PC für 2600 Mark. Tatsächlich ist der 486er SX eine lahme Krücke, die Soundkarte nicht vollkompatibel zu wichtigsten Standards, der Speicher für Windows zu klein, das CD-ROM Augenwischerei (die meisten CDs sind überteuert) und die 50-MB-Festplatte ein Witz (ist schon mit Windows und Wing Commander 2 voll). Na, und was macht der Spielefan mit solchem Computer? Aufrüsten! Für weitere 4 MB RAM gibt er 300 Mark aus, eine Festplatte mit 240 MB kostet 1000 Mark und für schnellste Grafik sind ca. 300 Mark zu zahlen. Overdrive-Prozessoren werden nicht angeboten, also ein super-DX2-66 Motherboard für 1600 Mark. Macht zusammen fast

5000 Mark. Und leider erst dann hat der PC genug Power für Ultima 7, Wing Commander 2 und sämtliche Simulationen. Was ich damit sagen möchte: Der PC hat absolute Zukunft, nur sollte niemand glauben, daß ein guter PC billig ist. Unter 4000 Mark ist leider nur der halbe Spaß drin. Und Vorsicht bei einigen Discountern, der Service ist oft absolut das Letzte. Für den Spielefan sehe ich drei Varianten: Entweder einen Super-PC für viel Geld plus die genialsten Spiele, eine preiswerte Konsole mit starken Sachen oder ein preiswertes Amiga-Modell wie den A 1200 (900 bis 1600 Mark) mit nicht ganz so guten Spielen, aber bezahlbar. Ich jedenfalls werde nicht für eine Spielekiste mit Textverarbeitung ein Vermögen ausgeben. Schließlich muß ich auch noch Geld für Programme einkalkulieren.

Dietmar Schreiber, Stolberg

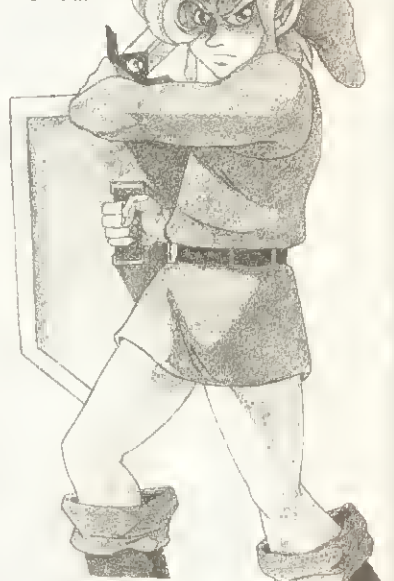
Ganz so hart würde ich mit dem neuen T-Bird nicht umspringen. Natürlich ist ein Super-PC mit 66 MHz, 240 MByte Festplatte, Rolandkarte, Soundblaster und 20-Zoll-Monitor besser, aber für den Einsteiger in die PC-Welt ist der T-Bird sicher nicht die schlechteste Wahl. Zum einen reichen die 4-MByte RAM für herkömmliche Windows-Anwendungen dicke aus. – Klar, wer zahlreiche Programme gleichzeitig im Speicher laufen lassen möchte oder viel mit Grafik arbeitet, kommt damit nicht hin.

Zugegeben, die 50-MByte-Festplatte ist ziemlich klein. Das Argument der Firma ASI, daß das CD-ROM dieses Manko wieder aufwiegt, greift nur bedingt. Beim Beispiel *Wing Commander 2* – und nicht nur dort – funktioniert das System aber. Die 30 MByte, die *Wing Commander 2* nebst Szenario-Disketten und Sprachausgabeset belegen würde, fallen bei der CD-ROM-Version völlig weg. Außerdem ist in diesem Fall der Spaß sogar billiger, denn die komplette CD-ROM-Fassung ist preiswerter, als die einzelnen Programme zusammen.

Zum Thema Service: ASI ist einer der wenigen "Discounter", die nicht nur eine freundliche Hotline anbieten, sondern auch den T-Bird Club-Service, an den man sich bei technischen Fragen vertrauensvoll wenden kann.

Zum Abschluß möchte ich noch eines betonen: Wir wer-

Dieses Bild stammt von Roger Horvath



den weder von ASI, noch von irgendeinem anderen Hardware- oder Softwarehersteller "gesponsert" und sind somit auch keiner Firma "besonders" zu- oder abgeneigt. mh

Mac und Spiele?

Etwas fehlt mir bei Euch: Mehr Spiele für den Apple Mac. Zwar scheint mit Manfred Neumayer ein echter Mac-Fan dazusein, aber Ihr bringt noch zu wenig. Ein Beispiel: Ich wollte mich bei Joysoft nach Apple Mac-Spielen erkundigen. Die lapidare Antwort lautete "Gibt's für den Macintosh überhaupt Spiele?" Ich hoffe, das ermutigt Euch, mehr Spiele für den Mac zu testen.

Lutz Schmitt, Bergheim

Ja! Natürlich gibt es Spiele für den Mac. Mittlerweile sind viele namhafte Hersteller, wie beispielsweise Microprose, dazu übergegangen, von ihren PC-Rennern auch Mac-Versionen umzusetzen. Ein Grund mehr für uns, in Zukunft dem Mac deutlich mehr Aufmerksamkeit zu widmen. mh

Gut gelagert

Gratulation! Die letzte Ausgabe (2/93) ist Euch (fast) perfekt gelungen. Ihr habt anscheinend das gleiche Motto wie ein guter Rotwein: Je länger sie (die Zeitschrift), bzw. er (der Wein) liegt, desto besser wird sie bzw. er!

Wolfgang Wahl, Eckental

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringsstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Homburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
W-2000 Homburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
Sternstr. 18
Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
Wakenitz Str. 7
Tel.: 0451/794345
W-2820 Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg
Edeweicher Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3180 Wolfsburg
Erdelkamp 5
Tel.: 05361/41818
W-3300 Braunschweig
Hahwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/5615821
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hammarstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchenglad-
bach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
Friedrich-Ebert-Str. 93
Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1
Mahnke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Oelle 47
Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Oarfmunder Str. 31
Tel.: 02361/491239
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Tübe 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
Kavallerstr. 9
Tel.: 0340/213109
W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str. 420
Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018

**SOFT & SOUND ist jetzt offizieller AdLib-Distributor.
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.**

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND
machts möglich!
Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer
die neuesten Computerspiele, Original
mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe
spielen und testen.
Und dann neu und
originalverpackt kaufen.
Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

**Für alle, die sofort
kaufen wollen:**

***Einfache und zeitgemä-
ße Ratenzahlung jetzt
auch auf dem Versand-
weg möglich!
Die Finanzierung erfolgt
über die Hausbank, der
effektive Jahreszins
beträgt immer 15,4%.**

Soundblaster PRO

ATI Stereo FX, Testsieger

Soundblaster PRO + CD-Rom Laufwerk

Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amigo 500 und 2000

Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM mit 1MB

Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM mit 4MB

Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM mit 1MB

Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM mit 4MB

Speichererweiterung auf 2,5MB

Speichererweiterung auf 2,5MB mit Uhr

105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern

299,--

279,--

799,--/*32,-- mtl.

499,--/*29,-- mtl.

699,--/*31,-- mtl.

799,--/*32,-- mtl.

999,--/*34,-- mtl.

222,--

248,--

899,--/*33,-- mtl.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alle Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

**SUPER
SUNDERANGEBOTE
nur so ange de
Vorrat reicht**

AdLib-compatible Soundkarte

nur 49,90

Mediaconcept 2.0 mit deutscher Kurzanleitung

nur 149,90

**Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte, Audioeingang für CD-Rom,
voll zwei gerichtete Midi-Schnittstellen, umfangreiche Software oder als**

Super D.J.Kit plus Boxen, Micro und Tonstudio-Samplesoftware

nur 179,90

AdLib Gold 1000 High-End Soundkarte

nur 399,00

10 HD Disketten 3,5" vorformatiert

nur 17,90

W-4800 Bielefeld

Schlafhofstr. 1

Tel.: 0521/138033

W-5000 Köln 1

Van-Verth-Str. 20-22

Tel.: 0221/121806

W-5000 Köln 41

Gottesweg 149

Tel.: 0221/446499

W-5300 Bonn

Schiffelings Weg 24

Tel.: 0228/625076

W-5400 Koblenz

Markenbildchen Weg 24

Tel.: 0261/31848

W-5500 Trier

Zuckerbergstr. 21

Tel.: 0651/40532

W-5600 Wuppertal

Friedrich-Engels-Allee 296

Tel.: 0202/81118

W-5760 Arnsberg-Heinrich

Lange Wende 30

Tel.: 02932/1094

W-5800 Hagen

Bergischer Ring 5

Tel.: 02331/26774

W-5840 Schwerte

Friedenstr. 2

Tel.: 02304/2813

W-5880 Lüdendorf

Forum am Sternplatz 2/

Eingang gegenüber

Wellenbad

Tel.: 02351/28847

W-6000 Frankfurt-

Bockenheim

Am Weingarten 11

Tel.: auf Anfrage

W-6300 Gießen

Bahnhofstr. 6

Tel.: 0641/71967

W-6330 Wetzlar

Altenbergstr. 30

Tel.: 06441/54520

W-6520 Worms

Luisenstr. 10

Tel.: 06241/88444

W-6600 Saarbrücken

Mainzerstr. 78

Tel.: 0681/582771

W-6630 Saarlouis-

Fraulautern 3

Saarbrücker Str. 22

Tel.: 06831/88159

W-6650 Homburg

Karlsbergstr. 16/

Eingang La Baule Platz

Tel.: 06841/15142

W-6670 St. Ingbert

Ludwig Str. 14

Tel.: 06894/382850

W-6680 Neunkirchen

Bahnhofstr. 13

Tel.: 06821/26797

W-6690 St. Wendel

Bahnhofstr. 12

Tel.: auf Anfrage

W-6720 Speyer

Wormser Landstr. 24

Tel.: 06232/49107

W-6730 Kaiserslautern

Fabrikstr. 32

Tel.: 0631/67411

W-6780 Pirmasens

Allee 3

Tel.: 06331/75150

W-6800 Mannheim

Jungbusch Str. 3/Ecke Luisen-

ring, Tel.: 0621/101203

W-7000 Stuttgart 40

Stralburger Str. 45

Tel.: 0711/874087

O-7033 Leipzig

Oreidendorfer Str. 17

Tel.: 0341/4787781

W-7500 Karlsruhe 1

Lessingstr. 5

Tel.: 0721/853360

W-7800 Freiburg

Lehener Str. 24

Tel.: 0761/287112

W-7850 Lörrach

Kreuzstr. 104

Tel.: 07621/49690

W-8000 München 5

Reichenbachstr. 33

Tel.: 089/2021285

W-8134 Pöcking

Schleißberg 2/

Im Bahnhof Pöcking

Tel.: 08157/4088

W-8630 Coburg

Kosenerstr. 26

Tel.: 09561/63831

W-8700 Würzburg

Bergmeistergasse 2

Tel.: 0931/12290

W-8960 Kempten

Kronenstr. 33

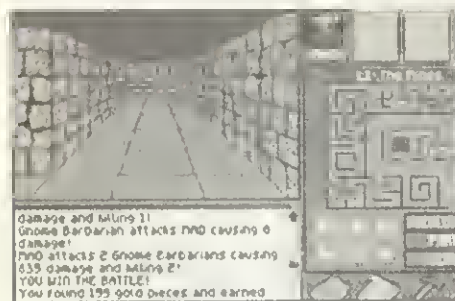
Tel.: 0831/17762

O-9072 Chemnitz

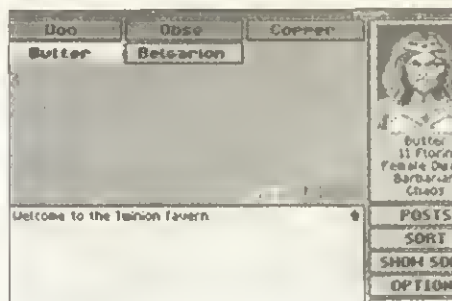
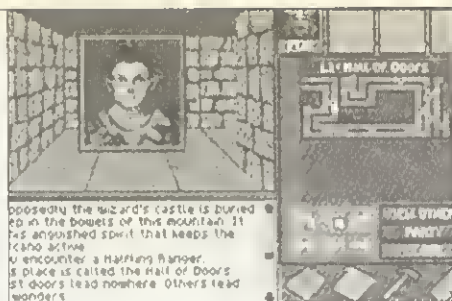
Uhlandstr. 20, Tel. auf Anfrage

**Wenn auch
Sie ein SOFT
& SOUND
Geschäft
eröffnen
wollen, rufen
Sie uns an!
Telefon:
0211 /
63 30 06**

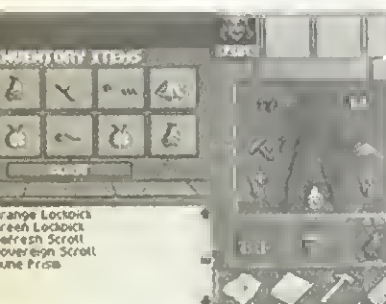
SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23
Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen



Via Telefon ins 3-D-Dungeon



Hier trifft Ihr auf Mitsreiter



Was schleppen wir gerade mit?

POWER Line Der heiße Draht

Am Ende des Monats erschütterte eine Hiobsbotschaft den Verlag Markt & Technik. Der Vorstand tagte hinter verschlossenen Türen, kühle Buchhalter zückten ihre Rechenschieber, Inspektoren vom Finanzamt leerten ihre Aktentaschen. Der Grund für die hastig einberufene Krisensitzung: Die dramatisch gestiegene Telefonrechnung der *POWER PLAY*. Denn während

die Kollegen anderer Redaktionen brav Testmuster anleierten, bei Hardwarefirmen vorsprachen und mit Industrie-Größen parlierten, stapfte ein Teil der *POWER PLAY*-Crew via Telefon durch Online-Dungeons, versammelte per Draht-

impuls Monsterhorden, und schloß sich mit Kompagnons am anderen Ende des Erdballs zur schlagkräftigen Rollenspieltruppe zusammen. Derweil die eine Hälfte der Redaktion durchs On-Line-Labyrinth lief, legten die anderen Kolle-

gen das interne Netzwerk mit ein paar heißen Netzwerkspielen für Tage lahm.

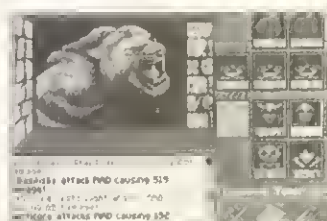
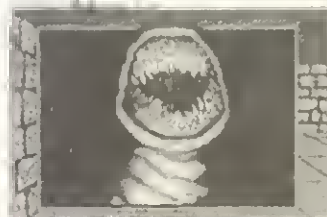
Wer Fragen oder Anregungen hat und eingetragener *CompuServe*-Benutzer ist, kann sich mit seinen Fragen und Vorschlägen auch direkt an unseren Telefon-Freund Michael Hengst wenden. Hier die E-Mail-Adresse unter der er dort täglich zu erreichen ist: 71333,665. mh

The Shadow of Yserbius

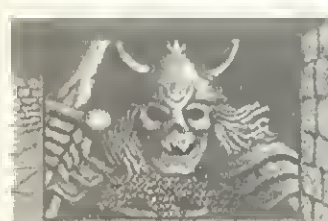
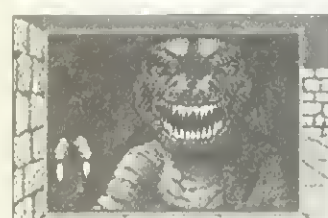
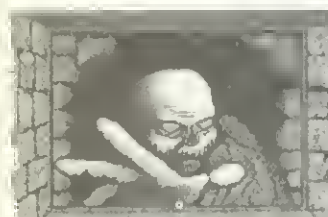
Rollenspieler gelten landläufig als verschoben, weltfremd und eigenbrötlerisch. Das Vorurteil des einsamen Monsterjägers, der sich im fahlen Licht der Bildschirmröhre von Fast-Food und Koffein ernährt, sitzt tief. Allerdings lassen wir nur einen Kritikpunkt zu: Die meisten Computerspiele des Genres sind solo zu spielen. Daß dies auch anders geht, beweist das On-Line-Rollenspiel *The Shadow of Yserbius*, mit dem sich amerikanische Fans im Spielernetzwerk von Sierra die Nächte um die Ohren schlagen. Durch die 3-D-Gänge eines gigantischen Vulkans steuert Ihr Euren Charakter. Unterwegs trifft Ihr nicht nur auf miese Monster, sondern auf andere (menschliche) Helden. Mit diesen könnt Ihr Euch unterhalten, Informationen austauschen und sogar zusammen durchs Labyrinth stapfen.

Daß ein On-Line-Rollenspiel am unteren Ende der technisch machbaren Skala liegt, ist ein weiteres

Vorurteil, mit dem *The Shadow of Yserbius* aufräumt. Die Grafik und die Benutzerführung des Telefonknallers braucht sich nicht hinter Programmen wie *Wizardry 7* oder *Eye of the Beholder* verstecken. Einziger Wermutstropfen im Monstergewühl: Die Grafik ist ziemlich langsam. Einer der Gründe dafür ist die derzeit noch ziemlich geringe Übertragungsrate des Netzwerk-Dungeons. Die Monsterdaten schlurften mit lahmnen 2400 Bit pro Sekunde aus der Telefondose. Für zügige Wanderungen einfach zu wenig. Ob Sierra einmal aufrüstet, steht nicht fest. Ein weiteres Manko: Ein vergleichbares Programm gibt es (noch) nicht in Deutschland. Das Sierra-Netzwerk ist nur in den USA verbreitet. Ein Ausflug ins US-Dungeon dürfte auf Dauer deshalb etwas zu teuer sein. Bleibt zu hoffen, daß findige Unternehmer das Programm auch hiesigen Fans in die Leitungen schieben, oder Sierra hierzulande das passende Netzwerk aufbaut.

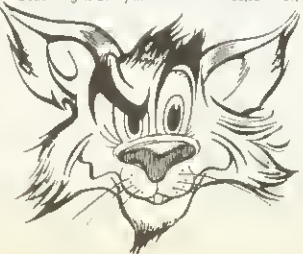


...sondern auch ziemlich gefährlich. Das Spektrum reicht vom Wertiger, über miese Untote, bis zum Höhlenwurm.



Ein Monster kommt auch in *The Shadow of Yserbius* selten allein. Die Monstermenagerie ist nicht nur gewaltig groß...

Art.Nr.	Produkt	Amiga	PC
?	3=PC3½; 7=Amiga		
26007	1689	v	64,94
26017	A-Train	v	74,94
26027	A-Train Construction Set	a	72,14
26037	Abandoned Pieces	a	83,56
26047	Acas Of The Great War	a	35,95
26057	Acas Of The Pacific	a	84,94
26067	Acas Of The Pacific Mission Dis	e	44,90
26077	Advanced Destroyer Simulator	a	29,80
26087	Adventure Collection	a	59,94
26097	Agony	a	50,95
26107	Ali Bucks	a	94,55
26117	Ali Commander	a	65,95
26127	Ali Land Sea	a	85,85
26137	Ali Sea Supremacy	a	74,65
26147	Ali Support	a	50,95
26157	Ali Warrior	a	74,65
26167	Airbus A320	e	83,95
26177	Airline Transport Pilot	a	120,17
26187	Alone In The Dark	a	81,99
26197	Amazon	e	77,95
26207	Amberstar	e	79,90
26217	American Tail	e	53,95
26227	Ancient Art Of War In The Skies	a	83,95
26237	Another World	a	54,63
26247	Apolya	a	67,18
26257	Aquatic Games	a	56,94
26267	Aventura	a	54,63
26277	Archer McLean Pool	a	48,94
26287	Armour Geddon	a	77,95
26297	Armour Geddon 2	a	59,95
26307	Assassin	e	52,24
26317	ATAC	a	76,94
26327	AV8B Harrier Assault	e	65,95
26337	B-17 Flying Fortress	e	78,94
26347	B.C. Kid	a	59,94
26357	Balance	v	59,95
26367	Bane Of The Cosmic Forge	v	65,95
26377	Bard's Tale 3	e	26,95
26387	Bard's Tale Constr. Set	a	64,94
26397	Bard's Tale Trilogy	a	72,45
26407	Bal 2	a	68,32
26417	Battle Chess	a	26,85
26427	Battle Chess 2	a	63,44
26437	Battle Chess For Win	a	82,11
26447	Battle Isle	a	64,94
26457	Battle Isle Delta	a	39,94
26467	Big Box 2	e	52,94
26477	Big Run	a	52,24
26487	Bill's Tomato Game	v	59,94
26497	Birds Of Prey	a	75,15
26507	Blomp Brothers 1	a	54,63
26517	Black Crypt	a	54,63
26527	Buck Rogers 2	v	99,99
26537	Budokan	e	26,95
26547	Bug Bomber	a	53,95
26557	Bundesliga Man. Prof.	v	62,94
26567	Burning Steel	v	98,53
26577	C.A.P.	a	59,94
26587	Caesar	e	74,60
26597	Campaign	v	58,95
26607	Captive	a	67,18
26617	Car & Driver	a	83,95
26627	Carl Lewis Challenge	a	52,24
26637	Carrier Strike	a	103,13
26647	Cameras At War	a	72,85
26657	Castles	a	74,65
26667	Castles 2	v	68,63
26677	Castles Delta Disk	a	33,47
26687	Castles Of Dr. Brain	v	88,04
26697	Catch'em	a	57,46
26707	Centerbase	v	61,47
26717	Centurion Defender Of Rome	a	26,95
26727	Chaos Engine	a	48,94
26737	Chuck Yeager's Alt. 2.0	a	26,11
26747	Chuck Yeager's Air Combat	v	77,95
26757	Civilization	v	74,94
26767	Commando	v	83,95
26777	Command HQ	e	85,85
26787	Conquest Of The Longbow	e	68,32
26797	Contraption	a	48,95
26807	Cool Croq Twins	a	54,63
26817	Cool Worlds	e	59,90
26827	Covert Action	a	85,85
26837	Crazy Cars 3	a	54,63
26847	Creepers	e	59,94
26857	Crisis In The Kremlin	a	81,85
26867	Cruise For A Corpse	v	59,95
26877	Curse Of Enchantis	v	89,90
26887	Curse Of Enchantis	e	73,89
26897	Cyberblast	a	40,95
26907	Cyberbombs	a	29,84
26917	Cytron	a	54,63
26927	D-Generation	e	40,96
26937	Dagger Of Amorn Ro	v	79,85
26947	Daily Sp. Cover Girl Poker	e	53,95
26957	Dark Hall	e	81,99
26967	Dark Queen Of Kryn	e	67,85
26977	Dark Queen Of Kryn	v	98,53
26987	Dark Seed	a	76,85
26997	Darklands	a	95,67
27007	Das Boot	a	35,95
27017	Das Schwarze Auge	v	72,94
27027	Daughter Of Serpents	v	90,32
27037	David Leadbetter's Golf	e	89,58
27047	Death Knights Of Kryn	v	68,32



Art.Nr.	Produkt	Amiga	PC
?	3=PC3½; 7=Amiga		
27057	Demolition Constr. Set	a	22,37
27067	Der Palirizer	v	64,94
27077	Die Hard 2	a	54,63
27087	Die Kathedrale	v	81,99
27097	Discovery	v	89,09
27107	Dominiun	e	69,95
27117	Doodle Bug	e	73,11
27127	Double Dragon 3	e	50,95
27137	Duna	v	56,95
27147	Dune 2	v	75,15
27157	Dungeon Master	v	59,94
27167	Dungeon Master + Chaos S	a	59,90
27177	Dyna Blaster	a	59,95
27187	Dynatech	v	52,94
27197	Eco Quest	v	81,99
27207	Elite	a	56,95
27217	Elite Plus	e	88,94
27227	Elvira 2: Jaws Of Carbenus	v	47,95
27237	Elysium	v	52,94
27247	Epic	a	63,85
27257	Espana 92	a	80,57
27267	Eternam	v	70,85
27277	Euro Soccer	a	57,46
27287	European Championship	a	54,63
27297	Eye Of The Beholder 1	v	65,95
27307	Eye Of The Beholder 2	v	77,95
27317	F-117A Nighthawk	a	81,85
27327	F-15 Strike Eagle 2	a	74,94
27337	F-15 Strike Eagle 3	a	94,90
27347	F-19 Stealth Fighter	a	85,85
27357	Falcon 3.0	e	86,85
27367	Falcon Campaign Disk 1	a	52,94
27377	Falcon CL Collection	a	37,31
27387	Fantastic Worlds	a	71,95
27397	Final Blow	a	52,24
27407	Fire And Ice	e	46,94
27417	First Samurai	a	37,26
27427	Fight Of The Intruder	v	53,69
27437	Formula One Grand Prix	a	74,94
27447	Front Page Sports - Football	e	64,94
27457	Gateway To The Savage Front	e	63,85
27467	Global Conquest	a	93,85
27477	Global Effect	a	68,32
27487	Goblins	v	65,95
27497	Goblins 2	v	68,32
27507	Gods	a	54,63
27517	Graham T. Soccer	a	67,85
27527	Grand Prix Unlimited	a	65,95
27537	Grandmaster Chess	a	65,95
27547	Great Courts Tennis 2	a	59,95
27557	Gunship 2000	a	77,95
27567	Gunship 2000 Scenario Disk	a	52,94
27577	Guy Spy	a	70,85
27587	Hägar der Schreckliche	v	59,71
27597	Hardball 3	e	70,85
27607	Harpoon 1 2.1	a	85,85
27617	Harpoon Battleset #4	e	37,31
27627	Harner Jump Jet	e	92,95
27637	Head To Head	e	80,85
27647	Heart Of China	v	66,32
27657	Heimdal	v	75,15
27667	Heroes Of The 357th	v	76,85
27677	Hextura	v	74,95
27687	Hired Guns	v	73,89
27697	History Line 1914-1918	v	77,95
27707	Hong Kong Mah Jong	e	63,85
27717	Hook	a	64,94
27727	Humans	a	52,94
27737	Immortal	a	26,11
27747	Impenium	a	26,95
27757	Inca	v	99,90
27767	Incredible Machine	v	77,95
27777	Indiana Jones 3	v	61,47
27787	Indiana Jones 4	v	77,95
27797	Indy Heat	a	52,24
27807	Ishar - Legend Of The F	v	85,06
27817	Island Of Dr. Brain	v	64,94
27827	Jaguar XJ220	a	47,95
27837	Jimmy White Snooker	a	63,85
27847	John Madden Football	a	56,95
27857	Kaiser	v	89,94
27867	KGB	v	59,95
27877	Kid Gloves 2	a	63,44
27887	Kid Pix	a	80,51
27897	King's Quest 5	v	68,32
27907	King's Quest 5 CDROM	a	88,58
27917	King's Quest 6	v	77,95
27927	King's Quest 6	v	98,53
27937	Knights Of The Sky	e	85,85
27947	Laura Bow II	v	65,95
27957	Leander	a	50,95
27967	Leather Goddesses Of Phobos 2	v	81,99
27977	Legend	a	56,95
27987	Legend Of Kyandia	v	64,90
27997	Legend Of Valour	v	74,85
28007	Laisure Suit Larry 1	a	67,18
28017	Laisure Suit Larry 3	v	74,65
28027	Laisure Suit Larry 5	v	59,94
28037	Lemmings	a	54,63
28047	Lemmings 2	e	65,95
28057	Lemmings Data Disk	a	34,90
28067	Lemmings Double Pack	e	60,85
28077	Lemmings Stand. Vers.	a	54,63
28087	Les Manley - Lost In L.A.	v	38,95
28097	Lethal Weapon	a	49,95
28107	Links	a	59,94
28117	Links 360 Pro	a	77,95
28127	Links Barton Creek	e	40,19
28137	Links Bayhill Course	e	40,19
28147	Locomotion	v	54,63
28157	Lord Of The Rings	a	65,95
28167	Lord Of The Rings 2	e	68,32
28177	Lotus 3 - The Final Chall.	a	46,94
28187	Lure Of The Temptress	v	52,94
28197	M1 Tank Platoon	a	74,95
28207	M1 T. V. CDROM	a	104,52
28217	Mad 1 - Data	v	62,94
28227	Mad 2 - Data	v	23,85

Bestelltelefon:
089 - 32 90 99 81
Fax: 089 - 32909990

Art.Nr.	Produkt	Amiga	PC
?	3=PC3½; 7=Amiga		
28237	Magic Candle 2	a	72,45
28247	Magic Candle 3	e	82,10
28257	Manchester United Eur	e	54,63
28267	Maniac Mansion	v	61,47
28277	Mantis XFS700	a	95,67
28287	Mario Andretti's Racing Ch	a	74,85
28297	Mario Is Missing	e	70,95
28307	Mega Lo Mania	a	61,47
28317	Mega Lo Mania + First Samurai	e	56,94
28327	Mega Mix	e	60,85
28337	Mega Sports	a	54,65
28347	Megatraveller 2	a	64,85
28357	Microprose CDROM 1	a	119,45
28367	Microprose CDROM 2	a	119,45
28377	Microprose CDROM 3	a	104,50
28387	Microprose Master Golf	a	78,57
28397	Might & Magic 3	v	64,94
28407	Might & Magic 4	e	66,29
28417	Might & Magic 4	v	77,95
28427	Millenium 2 - Return To Earth	v	77,95
28437	Monkey Island	v	85,95
28447	Monkey Island 2	v	81,99
28457	Monster Pack 2	e	59,71
28467	Myth	a	50,95
28477	NFL American Football	a	70,95
28487	Nigel Mansell's World Cha	a	52,94
28497	No Second Prize	a	53,95
28507	No. 2 Collection	v	64,94
28517	Nova 9	a	81,99
28527	Paladim II	a	72,45
28537	Patrol	a	90,32
28547	Perfect General	v	71,95
28557	Perfect General Data Disk	a	39,94
28567	PGA Tour Golf Courses	a	46,22
28577	PGA Tour Golf for Win	v	46,22
28587	PGA Tour Golf Plus	a	61,47
28597	Pinball Dreams	a	54,63
28607	Pinball Fantasies	a	52,94
28617	Pirates	e	56,95
28627	Plan 9	a	72,85
28637	Planet's Edge	v	77,95
28647	Police Quest 3	v	59,94
28657	Pools Of Darkness	v	60,82
28667	Populous I	a	26,95
28677	Populous 1 World Editor	a	37,31
28687	Populous 2	v	61,47
28697	Populous 2 Challenge Disk	e	30,94
28707	Populous 2 Plus	a	74,94
28717	Powermonger	e	37,26
28727	Powermonger Data Disk	a	37,31
28737	Powerplay Hits	a	29,84
28747	Pramiera	a	52,94
28757	Prophecy Of The Shadow	v	64,94
28767	Psycho Soccer	a	80,57
28777	Push Over	a	54,63
28787	Quest For Glory 1	a	99,99
28797	Quest For Glory 2	e	81,99
28807	Quest For Glory 3	e	64,94
28817	Racing Masters	a	29,94
28827	Railroad Tycoon	a	74,95
28837	Railroad Tycoon CDROM	a	104,52
28847	Rampart	a	52,94
28857	Reach For The Skies	a	65,67
28867	Realms	v	65,95
28877	Red Baron	v	56,95
28887	Red Baron Mission Disk 1	e	47,95
28897	Red Zone	a	54,63
28907	Rexel	e	67,67
28917	Rex Nebular	a	83,85
28927	Rise Of The Dragon	a	114,93
28937	Risky Woods	a	58,05
28947	Road Rash	a	52,94
28957	Robotcop 3	e	82,07
28967	Rodland	a	52,24
28977	Rome AD 92	a	64,94
28987	Scenario	v	59,95
28997	Secret Weapons Of The L.	e	77,95
29007	Secret Weapons: DO-335	e	34,90
29017	Secret Weapons: HE-162	e	34,90
29027	Secret Weapons: P-38	e	29,90
29037	Secret Weapons: P-80	e	29,90
29047	Sensible Soccer	a	46,94
29057	Shadow Of The Beast 3	a	53,95

Eine weitere entscheidende Runde auf dem Soundkartenmarkt hat begonnen. Alle großen Hersteller, Roland und Creative Labs eingeschlossen, entwickeln oder liefern bereits Soundkarten einer neuen Generation. Die Grundbedingung um dem neuen Sound-Standard zu entsprechen, ist die Sampling-Möglichkeit in CD-Qualität (Stereo mit 44,1 kHz Samplingrate bei 16 Bit Tiete).

Unter Simulationfans ist der Gravis PRO Joystick der kanadischen Firma Advanced Gravis Computer Technology längst zu einem stehenden Begriff geworden. Um so interessanter ist Gravis neue UltraSound, mit der sich Gravis zum erstenmal auf musikalisches Parkett traut. In Zusammen-



Chuck Yeager in Surround Sound - Electronic Arts rüstete das Fliegerepos nachträglich mit dem UltraSound-Treiber aus.

menarbeit mit dem amerikanischen Computer-Audio-Unternehmen Forte bastelte man an einem neuen Soundkarten-Konzept. Das Ergebnis der fast zweijährigen Entwicklungsarbeit kann sich sehen oder besser hören lassen: Die Grundvoraussetzung um den Fuß in den anspruchsvollen Soundkartenmarkt zu bekommen, erfüllt die 16-Bit-Steckkarte spielend. In CD-Qualität sampelt die UltraSound mit bis zu 48 kHz. Auch musikalisch schlug Gravis eine neue Richtung ein. Gleich 32 Stimmen



Die Karten werden neu gemischt: Wenn Altmeister Gravis eine Soundkarte herausbringt, kann man nur Augen und Ohren aufsperrn.

wurden der UltraSound eingerichtet. Dabei werden die Töne nicht über die "berauschende" FM-Synthese erzeugt, sondern im glasklaren Wave-Table-Verfahren aus dem Speicher abgerufen. Das Grundprinzip des Wave-Table-Verfahrens ist, daß erst ein Musikinstrument gesampelt wird und dann der Ton in verschiedenen Variationen aus dem Speicher abgespielt werden kann. Da der Originalton bereits vorliegt und nicht erzeugt werden muß, ist maximale Wiedergabequalität gegeben. Die Musikinstrumente können selbst gesampelt werden und so ein ganz eigenes Orchester zusammengestellt werden. Standardmäßig ist die UltraSound mit 256 KByte

dynamischen RAM-Speicher bestückt. Bei Bedarf ist der Speicher der Soundkarte bis maximal 1 MByte aufrüstbar.

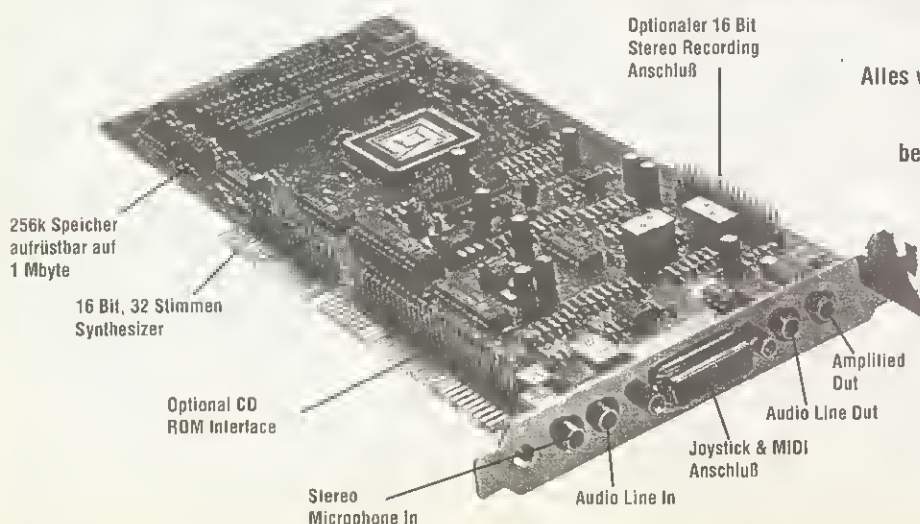
Außerdem beherrscht die UltraSound ein sogenanntes Multitracking-Verfahren, dadurch besteht bereits hardwaremäßig die Möglichkeit über zwei DMA-Kanäle jeweils Samples und Musik abzumischen. Für "richtige" Musiker ist eine Standard-Midi-Schnittstelle integriert, die dem Industriestandard 6850 entspricht. Damit wurde auch der Kompatibilität zu den herkömmlichen Standards (AdLib, Soundblaster) und den MPC-(Multimedia)Erweiterungen Rechnung getragen. Größtes Problem der UltraSound ist die Kompatibilität zur Soundblaster. Ein mitgelieferter Treiber soll auch unsauber programmierten Spielen, die direkt hardwaremäßig auf die Soundblasterregister zugreifen, UltraSound Töne beibringen. Dies klappt leider noch nicht bei allen Spielen, laut Gravis arbeitet man an einem Treiber, der auch diese letzten Tonallüren beseitigt. Joystickbenutzer werden sich über den integrierten Joystickport freuen, der dem alten Gravis-Standard entspricht. Die UltraSound ist für den Anschluß eines CD-ROM-Laufwerks vorbereitet.

Beim Schnelleinbau wird die UltraSound über Jumper und

Gravis Ultra Sound 3D

Verdutzte Gesichter unter den Messebesuchern der CES: Eindeutig kam fröhliches Vogelgezwitscher aus einer hinteren Ecke, doch kein Vogel war im Raum. Unüberhörbar flog der imaginäre Vogel über die Köpfe der Zuhörer hinweg. Die Lösung des Problems: Hinter den Kulissen arbeitete eine Gravis UltraSound 3D. Durch ein neues Verfahren, das im englischen "convolu-

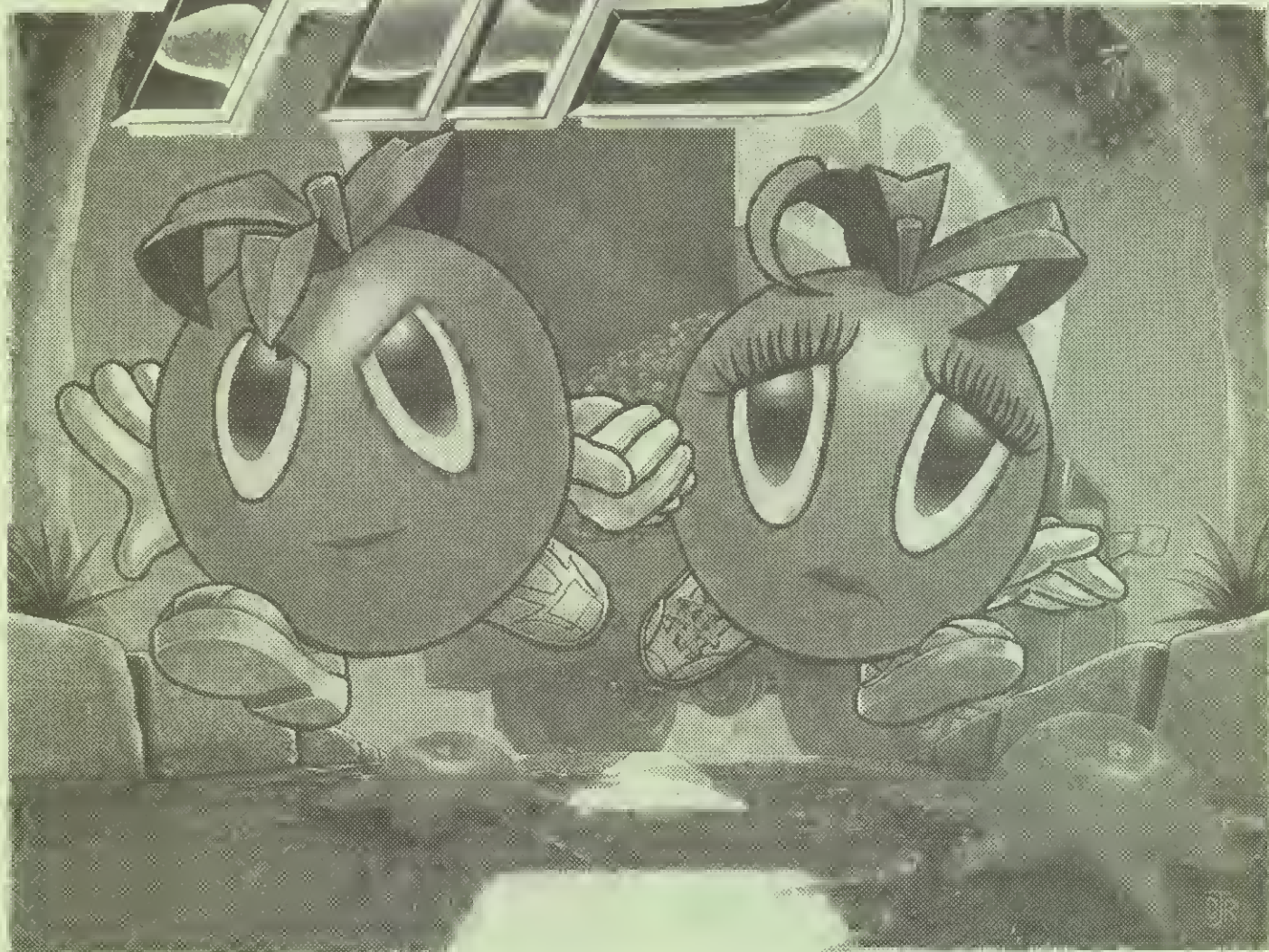
tion" genannt wird, kann ein dreidimensionales Klangfeld erzeugt werden. Dadurch sind gerade in Simulationen überzeugende Effekte möglich. Erste Impressionen konnten in einer frisch getunten *Chuck Yeager*-Version erfolgen werden. Die Spezialvariante der UltraSound wird mit einem Kopfhörerset und einem 512 KByte großen Speicher geliefert.



Alles was das Herz begehrt, die UltraSound befriedigt auch gehobene Ansprüche.

einen Softwaretreiber (Eure Handlungen werden durch Sprachausgabe begleitet) installiert. Das passende Sample-Programm zur Karte heißt Ultra Sound Studio 8 und liegt der Packung bei. Das Windows-orientierte Programm sieht nicht nur gut aus, sondern erfüllt auch seinen Zweck hervorragend. Zur Ausstattung gehören Beispiel-Files im Film, Midi- und Sample-Format und das bekannte Gravis-Joystick-Kalibrierprogramm. In Deutschland vertreibt Logi die UltraSound mit deutschem Handbuch für einen Preis von ca. 450 Mark. cd

POWER TIPS



ZUM SAMMELN!

**Heft
4/93**

Power-Tips

Computerspieletips

4 D-Sports-Driving	70
BC-Kid	70
Comanche	79
Goblins 2	67
Inca	62
Star Control 2	62
The Incredible Mashine	80
The lost Files of	
Sherlock Holmes	76
Tiny Skweeks	62
Ultima 7 -	
The Black Gate	62
Wizardry 7 - Crusaders	
of the Dark Savant	62

Videospieletips

Ecco the Dolphin (MD)	88
Jimmy Connors Pro	
Tennis Tour (SNES)	89
Lotus Turbo Challenge	
(MD)	88
NHLPA Hockey (SNES)	86
Prince of Persia (SNES)	89
Sküljagger (SNES)	88
Sonic 2 (MD)	82
Super Mario Land 2 (GB)	88
Tiny Toon Adv. (SNES)	88
Wing Commander (SNES)	88
World of Illusion (MD)	87

Clue Book

Planet's Edge, Teil 1	90
-----------------------	----

**Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München**

Inca

Problemlose Raumdämpfe und ein sorgenfreies Leben verspricht der Tip von Rene Pfeiffer aus Mühlacker. Ist der Feind Euch zu sehr auf die Pelle gerückt, einfach STRG-ALT-SHIFT gleichzeitig drücken und Ihr habt wieder volle Energie.

Tiny Skweeks

Von Michael Reineke aus Lüdinghausen stammen die hundert Levelcodes für Lori-el's Amiga-Puzzler.

Tiny Skweeks - Amiga -	Level Code
000 ADJUACES	050 NONHMISC
001 GASIANDI	051 PERUSMIT
002 GROIDEKN	052 DYSSDEKN
003 8EBACRUC	053 DIURGASI
004 RESTUSHA	054 ODORCAUS
005 ENTRLACO	055 PEASANCH
006 8OTCREPA	056 URODEFE
007 OCTOANVA	057 SUBBPICK
008 COADSUPP	058 RULASCAR
009 RAWBSKIT	059 NODUOOPH
010 TANGVILI	060 COBEGALE
011 DENAJAIN	061 TROLTACS
012 VAMBTHEA	062 PEASVAMB
013 UNPASUBO	063 XYLOWIRE
014 LANDPAPY	064 SCUMINT
015 PREPPAND	065 EUGERUNE
016 NIFEGAIL	066 ERUPLOT
017 BROCIINDI	067 MARICONK
018 8USKPLI	068 NURSHISP
019 LOGIMARA	069 SN8HOMO
020 OCTOGLAB	070 PORTCARO
021 TRISEMES	071 CHARGEDA
022 CONVJEHO	072 UNNEPOWS
023 RENDCLIN	073 POONROMA
024 NEGAPOLY	074 PREAPREP
025 PETRACCE	075 SAILZOO
026 SPONENCA	076 ISOSNURS
027 LAZYHOMI	077 HENDWOOD
028 HENDOUTH	078 AGONUPSN
029 PAPYEPPI	079 LANDDIVU
030 COCKSTUM	080 NICKMAST
031 ETHIGANG	081 PICKROLL
032 INLADONC	082 OUTSSPOT
033 INTEASSA	083 KALAAACE
034 MASTWOOD	084 TELORULA
035 ABROINST	085 WORKLAUD
036 BACKBANA	086 GRAIPLA
037 ECLOWHIP	087 POLOOCTO
038 GROIMPO	088 REPADETA
039 CUBACUBA	089 FELDUNFO
040 DECLDROL	090 BADIVELL
041 SIMPUNDE	091 PATIBEEF
042 UNHUSCHO	092 TITASAUC
043 LEGAMURA	093 PUPIUNPR
044 ANIMCATE	094 MASTERUP
045 LAUGMAGA	095 QUARFELD
046 PALSIDYSS	096 GRIFSIDE
047 BROCREVF	097 WHITUNNI
048 FORRUNDE	098 DOWNINSU
049 UIGUAPER	099 UNLIISOP
	100 MUAD DIB

Star Control 2

Eines der größten Probleme in Paul Reiches Science-fiction-Mär ist der nur spärlich fließende Geldnachschub. Antoni Cherif aus Münster versorgt Euch mit Nachschub. Man geht in der Starbase auf "Outfit Starship" und verkauft



Es ist passiert, Wizardry 7 ist gelöst. In der aktuellen und den nächsten Ausgaben werden wir Euch deshalb mit einer Komplettlösung versorgen. Das Schöne daran - Marco Feikert hat sein Kunstwerk so aufgebaut, das noch genug Denkarbeit für Euch übrig bleibt.

Übrigens: Immer mehr von Euch schicken ihre Texte auf Diskette an uns. Diese höchst erfreuliche Entwicklung erspart uns viel Arbeit und Ihr erspart Euch längere Wartezeiten, bis Euer Tip an die Reihe kommt. Weiter so! In der nächsten Ausgabe werden wir mit dem Abdruck

eines neuen Clue-Books beginnen. Da die Auswahl inzwischen riesengroß ist, wären wir über Feedback von Euch sehr dankbar. Wenn Ihr also einen speziellen Wunsch habt oder wenn es ein Spiel gibt, das Ihr absolut nicht schafft - Postkarte an uns schreiben und ab in den Briefkasten. Wir werden sehen was sich machen läßt.

Viel Spaß wünscht

Volker

alle Module, die man besitzt. Anschließend kauft man alle Planetlander auf und verkauft sie sofort wieder. Der Geldbetrag nimmt zu und das Schöne daran: Ihr könnt diese Aktion so oft ausführen wie Ihr wollt.

lin nach dem anderen Päckchen, bekommen wir ein neues Präsent. Immer weiterfragen und wir bekommen alle Zauberzutaten und anschließend jeweils 75 Goldstücke.

Ultima 7 - The Black Gate

Markus Walz aus Schobüll/Halebüll ist Folgendes passiert.

Batlin gab ihm gerade den Auftrag, ein Päckchen zur Fellowship-Branch nach Minoc zu bringen. Avatar Markus wollte sich gerade nach den Äpfeln erkundigen, die er vorher "genascht" hatte, als ihm Batlin noch ein Päckchen anbietet. Er versteht also das bereits vorhandene Päckchen im Rucksack, damit er seine Hände wieder frei hat. Fragen wir Bat-

TIP DES MONATS

Wizardry 7 - Crusaders of the dark Savant

POWER PLAY proudly presents: Die Lösung!

Marko Feikert aus Kaiserslautern hat in Nacht- und Wochenendschichten das fast Unmögliche geschafft. Eine Kom-

plettlösung für Sir Tech's Rollenspielhammer. Wir gratulieren und überweisen umgehend 777 Mark auf sein Ritterkonto. Leider müssen wir seine Mammultlösung über mehrere Ausgaben verteilen - Andere wollen schließlich auch noch zum Zuge kommen.

Allgemeines

- Es ist sehr von Nutzen, oft den Beruf zu wechseln. Zum einen steigen bei den Charakteren die Hitpoints, zum anderen die Magiepunkte. Sind mehr als 400 000 Experience Points nötig, um einen Level aufzusteigen, sollte ein Wechsel des Berufes unbedingt erfolgen. Auch sollte man nicht davor zurückschrecken einen Samurai/Ninja/Monk etc. kurzzeitig wieder zu einer niedrigeren Berufsklasse wechseln zu lassen, da damit Magiebenutzer wieder einiges an Magiepunkten erhalten.

- Unbedingt die Kirijitsu-Fähigkeit bei Monks/Ninja/Samurais ausbauen, da nur diese Critical Hits ermöglicht.

- Einen Fighter/Lord sollte man in der Party haben, da er gegen Ende des Spieles sehr viel Schaden zufügen kann und für diese Klasse ein paar gute Rüstungen und Waffen zu finden sind. Alle anderen Charaktere sollte sich gegen Ende bei Samurai/Monk/Ninja-Berufen einfinden.

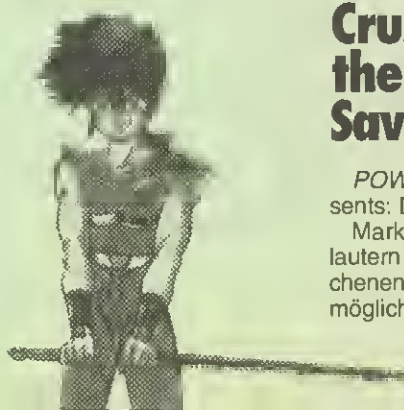
- Sobald ein Barde im Musik Skill 100 Punkte erreicht hat, kann auch dieser den Beruf wechseln, da er weiterhin Musikinstrumente benutzen kann. (Allerdings können keine mehr in Shops erworben werden) - Der Artifacts Skill kann gut durch den Identify Spell ersetzt werden. Genau dasselbe gilt für Skulduggery, welches den Knock-Knock Spell ersetzt.

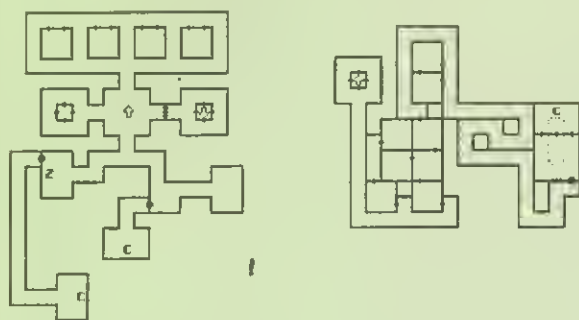
- Schwimmen und Klettern (Eigenschaften) müssen nur einen bestimmten Schwellwert überschreiten (ca. 20-30), dann werden sie automatisch, durch entsprechendes Training, erhöht.

- Der Charakter, welcher das Mapping Kit besitzt, sollte unbedingt den Mapping Skill lernen.

- Es empfiehlt sich, bevor man den eigentlichen Spielverlauf folgt, erst mal die Landschaft zu erkunden, um so seine Charaktere aufzubauen. Andernfalls könnte man recht schnell, bei Verfolgung des regulären Spielverlaufes, auf zu schwere Monster treffen.

- Sind Kisten leer, war eine andere Monstergruppe schon vorher da. Wichtige Gegen-





Anfänger Dungeon Level 1

Anfänger Dungeon Level 2

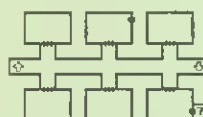


New City

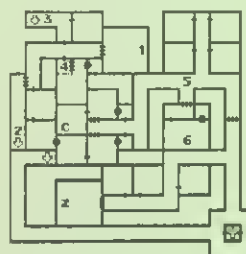
- 1: Stadteingang
- 2: Stadtausgang
- 3: Gasthof
- 4: T'Rand Niederlassung
- 5: Unpant Niederlassung
- 6: Rüstungshändler
- 7: Waffenhändler
- 8: Hafenmeister
- 9: Museum
- A: Bank
- B: Magistrate
- C: Schatzkisten
- D: Eingang zum Gefängnis
- E: Computer Terminal
- F: Captain Boeriger
- G: Abtei
- H: Bibliothek
- I: Eingang zur Old City
- J: Boot
- K: Tür mit Kerlenschlitz
- L: Teleporter nach Nychtlynt
- M: Teleporter nach Ukyr
- S: Statue (Father Phoenazeng)



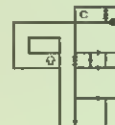
Old City



Orkogr, Gefangniszellen



Orkogr, 1. Untergeschoss



- 1: Gornkonig
- 2: Ausgang des Inner Sanctums
- 3: Zum 1. Untergeschoss
- 4: Gleswand mit Affe
- 5: Zugang zum Outer Sanctum
- 6: Outer Sanctum
- 7: Zugang zum Inner Sanctum
- C: Schatzkisten
- Z: Zauberquelle

AUSTRIA HARD & SOFT

***** SPIELE FÜR *****

PC's AMIGA & ATARI ab 119,-
SUPER NINTENDO ab 679,- MEGA DRIVE ab 449,-
GAME BOY ab 319,- GAME GEAR ab 449,-
 Riesenauswahl an Zubehör für alle gängigen Systeme!!!

Bestellservice rund um die Uhr!

A-4680 Haag am Hausruck, Marktplatz 12
 Tel.: 07732/4159-0 Fax: 07732/4159-4

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

- Ambarstar
- Bane of the Cosmic Forge
- Bards Tale 3
- Buck Rogers
- Captiva - 1. Mission
- Champions of Krynn
- Chaos sirikas back
- Curse of Enchantia
- Dark Queen of Krynn
- Death Knights of Krynn
- Dragonlight
- Dungeon Master
- Elvira 1 + 2
- Elernam
- Eye of the Beholder 1
- Eye of the Beholder 2
- Fate-Gates of Dawn (DM 39,-)
- Hexuma
- Indiana Jones 3 + 4
- Kings Quest 1-6
- Larry 1-3/Larry 5
- Laura Bow 2
- Legend
- Legend of Kyrandia
- Legend of Faerghall
- Lure of the Temptress
- Might & Magic 2
- Might & Magic 3
- MIGHT & MAGIC 4
- Monkey Island 1 + 2
- Police Quest 1-3
- Pool of Radiance
- Prophecy of the Shadow
- Quest for Glory 1-3
- REX NEBULAR
- Sherlock Holmes
- Space Quest 4
- Spirit of Adventure
- Treasure of the Savage Frontiers
- Ultima 5-7
- Ultima Underworld
- WAXWORKS
- WIZARDRY 7

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail: Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 10,-, Vork. VS DM 4,- ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:

Lösungsservice RICHARD BERRY
 Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/7905102

GCS

Qualität für Computertechnik und Softwareentwicklung

Irmeltrudisstr. 3-7 • S300 Bonn

Tel. 0228 / 69 69 21 - 22

Fax 0228 / 63 08 72

Händlertelefon 0228 / 69 01 82

Händlerfax 0228 / 69 02 09

Mo.-Fr. 10-13 u. 14-18 Uhr; Sa. 10-14 Uhr

Mainboard's ISA 80486 / DX 33 / 64 KB / Cyrix 799,- DM

EISA 80486 / 256 KB / Opti DX2 66 1799,- DM / DX 50 1559,- DM / DX 33 1299,- DM

ISA 80486 / 256 KB / Opti DX2 66 1499,- DM / DX 50 1249,- DM / DX 33 989,- DM

Multimedia und Soundkarten

Roland Keyboard's a.A.

Roland LAPC-1 (MT 32 komp.) 795,- DM

Roland SCC-1 899,- DM

Roland MPU-IPC-T-1 369,- DM

PC-Midi-Card 259,- DM

SoundBlaster Pro 3 engl. 289,- DM

SoundBlaster Pro 4 deut. 399,- DM

Adlib Gold 1000 449,- DM

Ballade Sequenzer 399,- DM

Sequenzer f. SCC-1 469,- DM

Cakewalk Pro 499,- DM

Cakewalk Pro Win 799,- DM

Encore 1179,- DM

VideoBlaster 699,- DM

VideoBlaster Plus 799,- DM

JPEG f. VideoBlaster Plus 419,- DM

Weitere Multimedia-Produkte auf Anfrage!

ISDN Modems waren gestern!

Fossilreiber (über 7.500 cps)

ISDN PC-Karte 2x 64 KBit/s und V.110

1 MB/Minut 4x schneller als Modem!

mit Btx Win + 100,- DM

899,- DM⁷² mit Btx DOS + 50,- DM

ZyXEL U-1496E⁷¹ extern

bis 57.600 bps, 1.200-16.800 bps, FAX senden und empfang., G3, FAX-Class II, MNP2-5, V42, V42bis, V21, V22, V22bis, V23, V27ter, V29, V32, V32bis, Voice, EPROM-

Service, 2 Jahre Garantie **NUR 799,- DM**

ZyXEL U-1496E⁷¹ ext. 999,- DM

wie U-1496E, jedoch 19.200 bps und CELP-Mode

Telebit WorldBlazer⁷¹ 300-23.000 bps!

V32bis, Turbo PEP, FAX **2099,- DM**

Telebit WorldBlazer mit BZT!

(Ohne PEP und FAX) **2999,- DM**

Telelink Modems IMS 08 mit BZT

Catalina V.32bis 999,- DM

Faxline line V.32bis + FAX 1099,- DM

(Extern o. Rack - 5.93 Aufrüst-Kit für 19.200)

nur in Verbindung mit Modemkauf:

Serialkabel 25pol.	16,- DM	TAE	12,- DM
Fastsoftware Winfax lite	30,- DM	Pro	190,- DM
Btx Decoder Windows	139,- DM	DOS	179,- DM

Festplatten

Maxtor 213 MB, 3 1/2", AT-Bus	799,- DM
Seagate 452 MB, 3 1/2", AT-Bus	1.399,- DM
Seagate 676 MB, 3 1/2", AT-Bus	1.999,- DM
Seagate 1.05 GB, 5 1/4", SCSI	2.599,- DM
Micropolis 1.9 GB, 5 1/4", SCSI	3.999,- DM

Lieferungen per Post-Nachnahme oder Vorkasse, Euro-Scheck bis 400,- DM, Ausland Vorkasse. Preise zzgl. Versandkosten. Alle Artikel nur solange Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen sind jederzeit vorbehalten. Lieferungen zu unseren AGB. ⁷²Betrieb im Netz der Telekom bei Störung vorbehalten! ⁷¹wie ⁷¹, jedoch BZT-Zulassung beantragt; später Kartenaustausch!

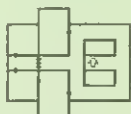


Inner Sanctum A
(Orkgre Castle)



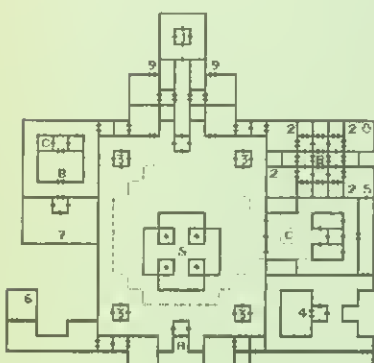
Inner Sanctum B
(Orkgre Castle)

- 1: Ankunftsplatz (aus Gefängniszelle)
- 2: Öffnet Wand bei 3
- 3: Siehe 2
- 4: Zur Leiter in der Eingangsalage
- C: Schatzkiste



2. untergeschloß (Orkgre Castle)
(von Gefängniszelle zu erreichen)

Munknarana



- 1: Loch in Boden
- 2: Schlüssel
- 3: Urnen
- 4: Brühbar Maser
- 5: Durchgang erscheint nach Lösung des Rätsels
- 6: Eingang zum Land of Dreams
- 7: Ausgang des Land of Dreams
- 8: Master Ikon Heng
- 9: Eingang von Munknarana
- A: Ausgang von Munknarana
- B: Schalter für das Beamtet
- S: Statue und Eingang zum Dungeon unter Munknarana
- C: Schatzkisten



kleiner Dungeon im
Nordosten von
Munknarana

- 1: Zum Fundort des Mikum Powerglobe
- 2: Öffnet Durchgang bei 3
- 3: Siehe 2
- 4: Mikum Powerglobe
- 5: Dahinter ist ein Gang, auf welchem man kommt, falls man durch das Trappdoor in diesen Level fällt
- 6: Holy Work
- C: Schatzkisten
- Z: Zauberglocke

stände (im Grunde nur Kartenteile), die sich in diesen befanden, sind weiterhin im Spiel. – Es gibt auch positive Cursed Items, d.h. Gegenstände, die man ohne Zauberspruch Remove Curse, nicht mehr ablegen kann. Mit dem Identify Spell läßt sich das feststellen. Weiterhin werden Cursed Items NICHT abgelegt, falls man den Beruf wechselt. So können diese auch von Klassen benutzt werden für welche sie eigentlich nicht gedacht sind. – In der Wilderness, abseits der befestigten Wege, findet

sich selten etwas Interessantes, außer natürlich vielen Monstern.

– Im späteren Spiel lassen sich im Grunde ALLE Türen (NICHT Fallgitter) mit einer guten Party aufbrechen.

– Schatzkisten kann man zur Not auch direkt öffnen, und dies solange wiederholen (alter Spielstand einladen), bis der entsprechende Trap Zauberspruch der Kiste (der zufällig ausgewählt wird), nicht so viel Schaden anrichtet.

– Alle Gegenstände, die man NICHT verkaufen kann, sind nötig zur Beendigung des Spieles.

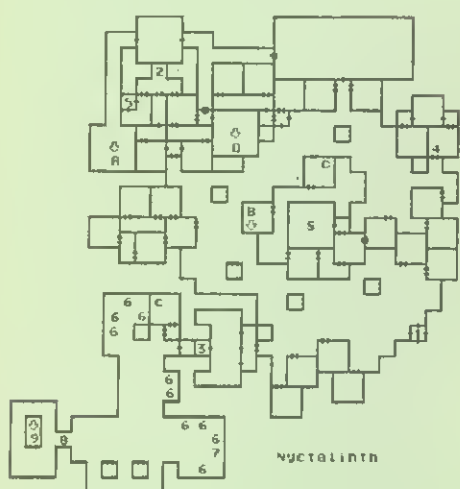
– Personen, die man trifft, auf Hint ansprechen.

– Kartenteile enthalten Hinweise, die man, unter Umständen, etwas später im Spiel benötigt.

– Folgende Spells sind wichtig und man sollte sie unbedingt lernen (in loser Reihenfolge): Cure Disease, Cure Poison, Heal Wounds, Stamina, Direction, Enchanted Blade, Armoplate, Magic Screen, Knock Knock, Fire Shield, Ice Shield, Levitate, Nuclear Blast, Word of Death, Resurrection, Bless, Cure Paralysis, Healthfull, Identify, Remove Curse, Find Person (Hier hilft auch eine einzige entsprechende Schriftrolle, die man anwendet und danach wieder das vorher gespeicherte Spiel einlädt.)

– Die Lesser- und Greater Wilds, die auf der Karte eingezeichnet sind, existieren wirklich. Sie sind nur durch je einen kleinen Zugang vom Meer aus zu erreichen. Aber außer vielen, vielen Monstern findet man dort nichts.

Das Spiel: Die folgende Beschreibung stellt keine Schritt-für-Schritt-Lösung dar, gibt aber die Lösungen zu allen Rätseln, auf die man im Spiel trifft. Viele Orte kann man nicht

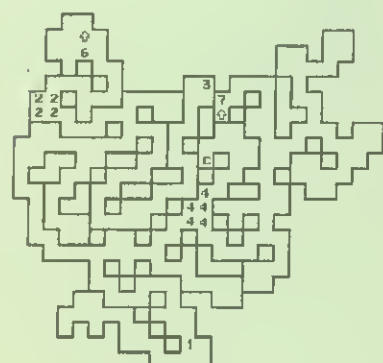


- 1: Stadteingang
- 2: Hoher T'rang
- 3: Eingang zum Friedhof
- 4: Räumlichkeiten der Savant Guards
- 5: Teleportier nach New City
- 6: Graber
- 7: Eingang zum Dungeon
- 8: Energiebarriere
- 9: Führt zu einem kleinen Raum mit einer Schatzkiste
- A: 1. Ausgang aus dem Dungeon
- B: 2. Ausgang aus dem Dungeon
- C: Schatzkisten
- D: Zugang zu kleinen Dungeon
- S: Statue

Kleiner Dungeon unter Nyctalinth

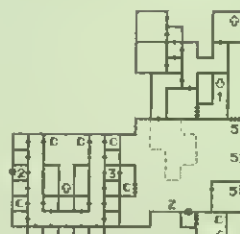


- 1: Startpunkt (nach Fall durch Grotte auf den Friedhof)
- 2: Eier
- 3: Gegenstände
- 4: Gas
- 5: Paralytisierte Savant Guards
- 6: 1. Ausgang
- 7: 2. Ausgang



Dungeon unter Nyctalinth

Fundort des
Mikum Powerglobe



Zellenabschnitt und Colhedrol

in einem Zug durchspielen, sondern man muß vorher an anderen Orten noch Gegenstände organisieren.

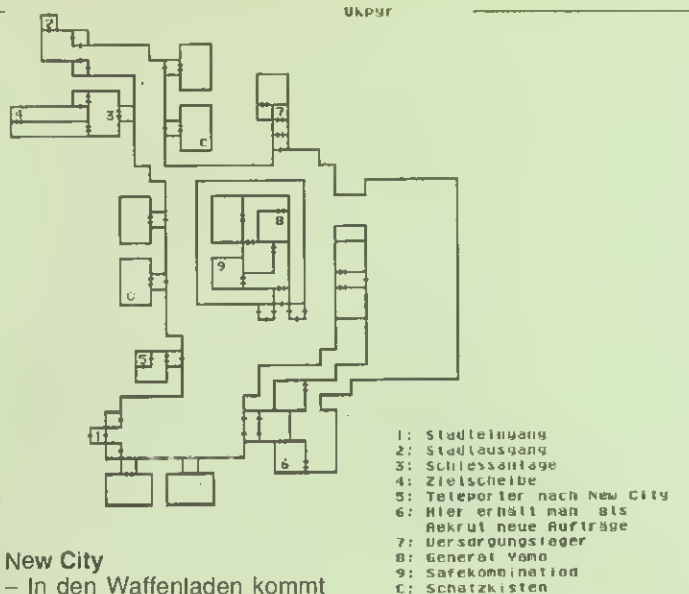
Der Beginn

Man findet sich in der Wilderness westlich von New City wieder.

– Im Norden befindet sich das Orchideenfeld. Der Weg durch dieses stellt nur eine Abkürzung nach Dionysceus dar. Sind die Charaktere weit genug entwickelt, (z.B. der Mind Control Skill) dann läßt sich das Feld durchqueren, ohne daß gleich alle in tiefsten Schlaf versinken.

– Weiterhin findet man in dem Gebiet noch das Map Kit, welches den Automapper des Spieles darstellt.

– Im Südwesten vom Startpunkt befindet sich ein Anfängerdungeon, in welchem außer ein paar Monstern, ein paar Geheimtüren, einer Zauberquelle (Auffrischung von Hitpoints und Magicpoints) und einem Stück Pergament, auf welchem die Antwort zur Frage des Wächters, der am Stadteingang zu New City steht, nichts Spielrelevantes zu finden ist.



New City

– In den Waffenladen kommt man nur mit einem bestimmten Kodewort hinein, welches man im nördlichen Gasthof erfahren kann.

– Die Statue, südlich der Abtei, ist auch eine Untersuchung wert. In der Abtei nur einen Teil des Geldes spenden und siehe da, es ist ein Durchgang im Norden erschienen, der zu einer Zauberquelle führt. Unbedingt merken, was einem der Mönch erzählt.

– Spricht man den Mönch auf Holy Sacrament an, gelangt man zu einer guten Zauberquelle.

(Diese Sache erfährt man erst später im Spiel.)

– Im Südwesten befindet sich ein Magieladen, in welchem nur zu bestimmten Zeiten jemand zu finden ist. (Die Öffnungszeiten findet man in Dionysceus.)

– In der Bank befindet sich etwas, was einem die Tür zum Museum öffnet. Im Museum sollte man sich die Boat Map mal etwas näher ansehen. (Hat

aber Zeit bis später, bzw. bis man sie erworben hat.) Hat man die Geheimtür geöffnet, findet man das Boot. Zum Betrieb von diesem benötigt man noch den Wikum Powerglobe aus dem Dungeon unterhalb von Munkharama. (Das hat allerdings Zeit, bis man eine recht gute Party entwickelt hat.) – Zwei Gebäude, das im Nordwesten (TRang) und das im Osten (Umpani), lassen sich nur von innen heraus öffnen. Sie sind später im Spiel durch Teleporter zu erreichen.

– Im Süden befindet sich die Condemned Area. Von dort erhält man Zutritt zur Old City. Um den Schlüssel zu erhalten, der dieses ermöglicht, sollte man den Rattkin in der Bibliothek auf Archives ansprechen. Diesen Tip erhält man später in den Rattkin Ruins.

– Auf dem Black Wafer, der sich nach Erforschung der Stadt bzw. des Anfängerdungeons im Besitz der Party befinden sollte, befindet sich die Kombination zur Öffnung der Gefängnistür, zur Not lassen sich auch alle Kombinationen durchprobieren. Im Gefängnis den Gorn Krieger befreien und die Schriftrolle von diesem mit-

2 x in München
1 x in Nürnberg

GAMES
WORLD

Computerspiele für:

Amiga

Sega Mega Drive

SUPER NES

Atari ST

Lynx

IBM

Gameboy

C 64

CDTV

Game-Gear

CD-Rom

Landwehrstr. 32a/Ecke Schillerstr.
8000 München 2
Tel. (089) 557665

Mo.-Fr. 9-18.30 Uhr, Do. 9-20.30 Uhr,
Sa. 9-14.00 Uhr, la. Sa. 9-16.00 Uhr

Landsberger Straße 135
8000 München 2
Tel. (089) 5022463

Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr
Samstag 9-13 Uhr

Jakobsplatz 2
8500 Nürnberg
Tel. (0911) 203028

Mo. 13-18 Uhr, Di.-Fr. 9-18 Uhr
Samstag 9-13 Uhr

Computershop und Gamesworld

nehmen. Man wird zum Orkogre Castle geschickt.

– In das Gebäude gegenüber dem Gefängnis kommt man erst später, mit Hilfe der richtigen Zugangskarte (Control Card), hinein. Dort kann der Computer mit Hilfe der entsprechenden Verbindungseinheit (Comm Link Device) und dem Logincode (2x zu finden in Nyctalinh) benutzt werden. Der Logincode enthält den Klammersaffen. Es empfiehlt sich auf amerikanische Tastaturbelegung zu schalten oder den Asci-Code (Alt-6-4) im Zahlenfeld einzugeben. Im Computer sollte man (unter Personal Files) Namen aller im Spiel vorkommenden Personen eingeben, auch von solchen, auf die man noch nicht getroffen ist. Bei Eingabe eines bestimmten (wichtigen) Namens erscheint diese Person, und man erhält einen Codegeber und den Auftrag etwas zu finden (s.u.).

Außerhalb New City und Orkogre Castle

– Die östliche Abzweigung der Kreuzung, nachdem man New City nach Osten hin verlassen hat, führt zum Eryn River und zu Brother TShober. Diesem das erzählen, was einem der Mönch in der Abtei in New City gesagt hat. Unbedingt merken was TShober von sich gibt und den Cable Trolly mitnehmen, mit welchem man den Fluß überqueren kann (Schwimmen geht auch).

– Orkogre Castle findet man im Grunde leicht. Das große Feld (nördlich und dann westlich) der obigen Kreuzung nur gründlich absuchen. Dem Trupp, den man begegnet, die Schriftrolle geben, welche man von Captain Boerigard im Gefängnis von New City erhalten hat.

– Wenn man sich im Castle etwas umsieht, findet man, früher oder später, auf einer unteren Etage, einen Schlüssel.

– Was mögen wohl alle Affen am liebsten essen? Sind keine mehr davon vorhanden, dann gibt es Nachschub beim Händler im Erdgeschoß von Dionysceus.

– Auf das Outer Sanctum sollte man, mit Hilfe des Schildes den man gefunden hat, etwas Licht fallen lassen. Man darf nicht direkt vor dem Gitter stehen, sondern auf dem Feld davor.

In den folgenden Räumen findet man die Schlüssel zu den Gefängniszellen.

– Dem König das erzählen, was einem der befreite Gorn

Krieger in New City gesagt hat. Man erhält einen Schlüssel, der zu einer Kiste mit einem Kartenteil führt.

– Eine der Gefängniszellen enthält einen Geheimgang, der in das Inner Sanctum führt.

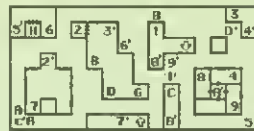
Hier findet sich ein kleiner Baum, ein Tip, der nach Nyctalinh führt und ein Schlüssel, der das Gitter zu einer Zauberquelle im Orkogre Castle öffnet.

Nun kann man mit den Rattkin

Ruins fortfahren oder, da diese recht schwer sind, in Nyctalinh oder in Munkharama weiter spielen.

Rattkin Ruins

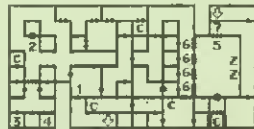
– Nördlich der Kreuzung zwl-



Tower of Dane - Level 4



Tower of Dane - Level 5



Tower of Dane - Level 6

1-D: Jeweils Teleport zur entsprechenden Zahl bzw. Buchstaben mit einem Strich

G: Altar
H: Idol

1: Golden Urn

2: Gas

3: Altar

Das Idol befindet sich in einer der Schatzkisten

1: Hier wird man in eine andere Ecke des Raumes teleportiert

2: Altar

3: Teleport zu Level 1

4: Teleport zur obersten Etage

5: Magia Dane

6: Feuerbälle

7: Hier nach Beendigung des Kampfes suchen

Das Idol befindet sich in einer der Schatzkisten

Der Level verändert sich, je nachdem, wie man ihn durchläuft

1: Dämon

2: Zurück zu Level 6 (Nordöstliche Treppe)



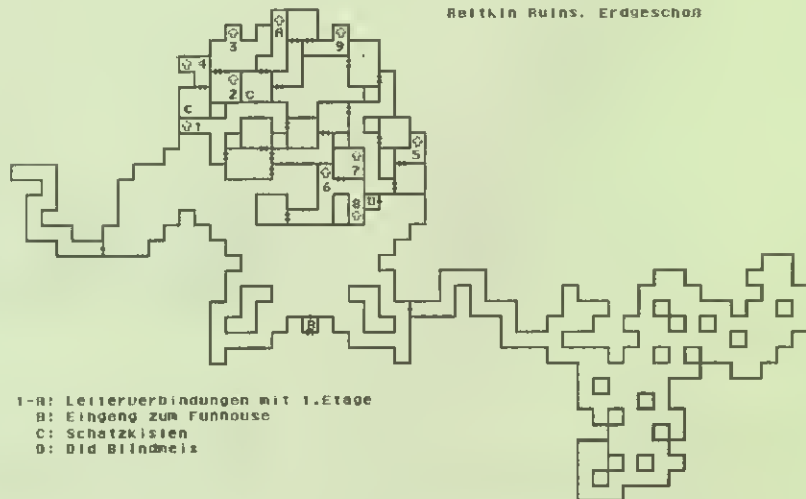
Tower of Dane - oberster Level



Dambnenhöhle

1: Ankunftsplatz nach dem Sprung ins Loch

Rattkin Ruins, Erdgeschoß



1-A: Leiterverbindungen mit 1. Etage
B: Eingang zum Funhouse
C: Schatzkisten
D: Did Blindmeis

Rattkin Ruins, 1. Etage

1-A: Leiterverbindungen mit dem Erdgeschoß

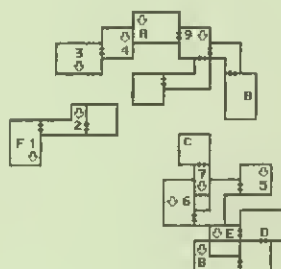
B: Berties Shop

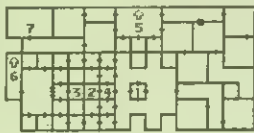
C: Schatzkisten

D: Guild

E: Trapdoor zu Raum neben Did Blindmeis

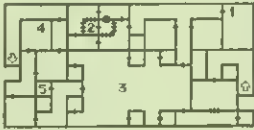
F: Startpunkt beim Betreten der Ruins





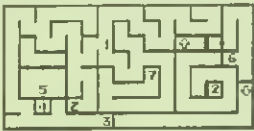
Tower of Dane - Level 1

- 1: Golden Urn
- 2: Altar
- 3: Idol
- 4: Gas
- 5: Hauptausgang
- 6: Ausgang zu Level 2
- 7: Shop



Tower of Dane - Level 2

- 1: Magieladen
- 2: Idol
- 3: Raum mit Löchern im Boden und Schaltern
- 4: Poster mit Öffnungszeiten des Magieladens
- 5: Golden Urn



Tower of Dane - Level 3

- 1: Gas
- 2: Lair of the Beast
- 3: Teleport nach 4
- 4: siehe 3
- 5: Meditierende Danes
- 6: Altar
- 7: Golden urn
- 8: Zaubersquelle

schen Nyctalinh und den Rattkin Ruins, befindet sich eine Lichtung, die von wandernden Bäumen besetzt ist. Nach einigen Kämpfen, die nicht leicht(!) zu bestehen sind, sollte man den gefundenen Baum aus Orkogue Castle dort anwenden. Nun erhält man die Erlaubnis, die Rattkin Ruins zu betreten. – Sehr weit östlich in den Rattkin Ruins befinden sich ein paar Bäume, die einem den Eintritt, nach Beendigung obiger Tat, ermöglichen.

– Man trifft oft auf große Gruppen von Rattkins. Es empfiehlt sich Zaubersprüche, wie etwa Nuclear Blast, zu verwenden. – In der Wilderness, östlich der Rattkin Ruins, findet man nur Monsterhorden.

– Hat man Old Blindmeis gefunden, dann sollte man mal seinen Thief benutzen. So erhält man einen Ring, der einem den Zugang zu einem Shop öffnet, in welchen man vorher nicht hineinkam. Auch kann der Shopkeeper einem einiges erzählen. Weiterhin findet man noch einen weiteren Shop (Bertie) mit einigen brauchbaren Waffen.

– Man erhält einen Tip auf den Rattkin in der Bibliothek von New City, welcher einem dann den Schlüssel zur Old City gibt (Archives). Dort findet man eine weitere Karte.

– Die Clownsnase (aus obigem Shop) sollte sich nun im Besitz der Party befinden, welche den Zugang zum Funhouse, das im Süden der Rattkin Ruins liegt, öffnet.

Gobliins 2

Fingus, Winkle und Stefan Weitzel aus Ingelheim haben alle neun Mammutaufgaben souverän gelöst. Solltet Ihr in

der Lösung auf drei "!!!", dann handelt es sich um einen Gegenstand, der nicht genau zu beschreiben war.

Level 1 (Dorf, Brunnen, Riese)

Zuerst klagt Fingus die Flasche von den Alten, während Winkle versucht, die Salami zu stibitzen. Beim Brunnen füllt man dann die Flasche auf, und verscheucht mit ihr den Frosch. Mit dem Stein benutzt man dann den Mechanismus. Nachdem Fingus mit dem Zauberer gelabert hat, springt Winkle in den Schornstein und schon ist die Tür auf. Im Haus tritt Winkle auf den Schwanz und Fingus nimmt die Streichhölzer. Nun benutzt man die Flasche und Streichhölzer mit dem Kessel und wartet. Dann pustet man das Feuer aus, nimmt den Uhrschlüssel, steckt diesen an die Uhr, dreht, und wirft mit einem Stein gegen den Vogel. Mit dem neuen Schlüssel öffnet man den Weinkeller.

Im Dorf gibt man dem Herrn die Blume, die man vorher mit Wasser begossen hat. Nun

katapultiert man Winkle aufs Dach und klagt die Wurst.

Beim Riesen schlägt man mit der Salami der Henne eins über und bekommt ein Ei. Während Fingus mit der Salami den Hund ablenkt, geht Winkle an ihm vorbei und schlüpft durch den Baum. Daraufhin entzündet man ein Feuer, legt das Ei darauf und weckt damit den Riesen; gibt diesem die Wurst und den Wein und geht in

Level 2 (Graben, Kael, Vivalzart, Musikzimmer, Tom)

Fingus holt jetzt eine Bombe und, während er sie hält, zündet Winkle sie an. Dann holt Winkle eine Bombe und zündet sie an, während Fingus sie hält. Nun holt Fingus wieder eine Bombe und zündet sie an, während Winkle sie hält. Mit dem Magier reden.

Bei Kael weckt Winkle die Elfe mit Wasser. Nachdem Winkle Kael Wasser gegeben hat und auf dessen Geäst steht, stellt sich Fingus auf den Felsbrocken unter dem Ast. Einmal am Ast gerüttelt, und

schon befinden sich die beiden im Besitz einer Blume. Diese wirft man in den Stein und erhält Honig. Jetzt öffnet Winkle den Stein, woraufhin Fingus auf die Biene springt. Er gibt der Elfe den Honig und nimmt den Pilz. Er gibt diesen an Vivalzart.

Im Haus nimmt Winkle einen Wurm. Fingus stellt sich auf die Plattform unter dem Geier, Winkle drückt den Knopf; und, während Fingus am Fleisch hängt, wirft Winkle dem Geier den Wurm zu. Das Fleisch gibt man dem Piranha und daraufhin erhält man einen Knochen. Winkle gibt den Pilz in die Maschine und Fingus betätigt sie. Danach stellt sich Fingus auf den Mülleimer und Winkle gibt den Knochen an Vivalzart. Beide füllen nun das tropfende Elixier in die Flasche und landen bei den Musikern.

Winkle greift durch den Scheinwerfer, steckt den Schlagstock an den Fangstrumpf und erhält ein Fangnetz. Nun sollte Fingus auf der Feder springen, während Winkle durch den Scheinwerfer greift. Nun sollten beide auf der Feder springen. Dann dichtet Winkle das Rohr mit der Wäscheklammer ab. Nun geht Fingus zum Gitarrenspieler, Winkle springt ins Loch und fängt die Note des Gitarrenspielers mit dem Netz. Winkle bläst mit der Fahrradpumpe den Saxophonisten auf, während Fingus sich die Stechmücke mit dem Netz schnappt. Jetzt bläst Fingus den Saxophonisten auf und Winkle schnappt sich die Note. Nun steckt Winkle die Mücke durch den Scheinwerfer und Fingus erhält die letzte Note.

Bei Tom wirft man den Ball mit dem Stein herunter. Winkle muß nun in das Haus des Balljungen. Während dieser heraussieht, geht Fingus in das obere Haus. Nun gibt Fingus den Ball an den Basketballspieler. Während der Ball auf dem Korb hüpfte, muß Winkle in den Korb springen. Nachdem man mit dem Bürgermeister und Tom geredet hat, wirft Winkle die Melodie in die unterste Tür und schon hat man die Sanduhr.

Schnell die Sanduhr in den Graben, durchs Loch geschlüpft und schon ist man in.

Level 3 (Wachmannschaft, Schmied, Brunnen)

Bei der Wachmannschaft weckt Winkle Krusty. Während das Maul auf ist, schnappt Fingus sich den Kaugummi. Einer steckt diesen in das Schloß



und hat damit einen Abdruck. Winkle legt die Mayonnaise auf den Boden unter der Maske. Jetzt springt Fingus von der Plattform aus drauf. Während der Wachsoldat abgelenkt ist, nimmt Winkle sich den Degen.

Dem Schmied gibt man den Abdruck und den Degen. Winkle sollte sich auf den Hocker stellen und dem Gnom mit dem Stab die Zunge herausstrecken. Während dieser versucht, Winkle mit dem Stab zu treffen, hängt sich Fingus an diesen. Nachdem Fingus auf den Blasebalg gesprungen ist, geht er zum Schmied, nimmt Schlüssel und Amboß und geht zum Gnom, der das Fleisch besitzt. Während Winkle dem Gnom Mayonnaise gibt, kann sich Fingus mit Hilfe des Hockers ein Stück Fleisch holen.

Bei den Wachsoldaten gibt man dem Gnom mit den Zähnen das Fleisch. Danach öffnet man den Schrank und holt mit beiden Goblins je eine Taucherausrüstung.

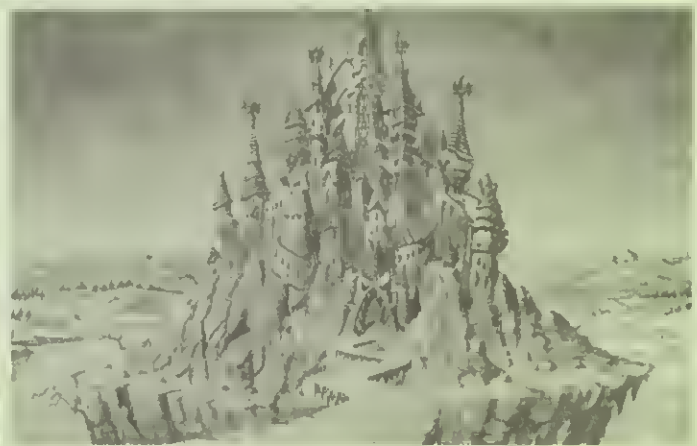
Beim Brunnen geht Winkle in den Tunnel und läßt die Tür sichtbar werden. Danach hebt er die Axt hoch. Fingus muß jetzt den Knopf bei der Axt drücken. Fingus geht in den Tunnel und während sich das Maul bewegt, geht Winkle durch die Tür. Nun stellt Fingus sich schnell auf den Hocker und knüpft das Seil an Schwarzzy fest. Winkle erschreckt mit dem Gebiß den Gnom. Jetzt gibt man ihm den Amboß, setzt die Taucherbrille auf und schwimmt in

Level 4 (Wrack, Meerjungfer)

Fingus benutzt das Leuchtfeuer, woraufhin Winkle vom Mast aus den Lampenfisch fängt. Nun gibt Winkle den Lampenfisch an die ??? rechts oben. Bei der blinden Meerjungfer schlüpft Fingus durch das Loch oben links neben dem Ausgang. Während Winkle die Muschel nach oben

wirft, fängt Fingus sie auf. Nun klettert Fingus mit dem Hocker auf das Seepferd. Dann greift er in die Höhle und während der Handschuh erscheint, wirft Winkle ihm die Muschel über. Nun greift Winkle nach der Muschel und erhält Handschuh und Seestern. Jetzt stülpt Fingus dem Gelmonster den Handschuh über und nimmt sich die Flasche, gibt das Pergament der Krake und schon sind 2 der 4 Stangen offen. Nun greift Winkle noch einmal in die Flasche, holt sich die Perle und den Handschuh, gibt die Perle der Meerjungfer (1. Auge) und geht zurück zum Wrack.

Dort ruft Winkle per Leuchtfeuer die Muräne. Jetzt stellt Fingus sich auf die Muschel und wird hochkatapultiert, sobald Winkle das Steuerrad betätigt. Jetzt schmeißt Winkle den Seestern an die Truhe. Während dieser die Truhe aufhält, berührt Fingus die Statue und greift sich den Degen. Nun geht Winkle durch die Tür und Fingus wirft den Degen gegen den Schädels. Er nimmt sich den Diamant, gibt diesen der Meerjungfer (2. Auge), vergißt nicht den Hocker mitzunehmen und schwimmt zurück.



UNGERER
Hard- und Softwareversand · Farbbandrecycling, Hardwareentsorgung
Telefon + Fax: 089/3144693 · BTX: 0893144693
Jede PD-Disc für Amiga und Atari ST nur 1,11 DM. Jede 3,5" PD-Disc für MS-DOS nur 2,50 DM

HAUFENWEISE SONDERPREISE

SOFTWARE Computer

Genre	Amiga	PC	ST	C64
Nigel Mansell The Summation [e]	80,00	96,00		
Zoo		72,00		
Wings Magic IV [e]		80,00		
Patrimoine	80,00	96,00	80,00	
Lulu II	72,00			40,00
Indiana Jones 4	96,00	104,00		
Spellhammer [e]		80,00		

Konsolen & Handhelds

Genre	Gameboy	Nes	SNes	Gameboy	Nes	SNes
Super Kick Off	56,00	80,00	104,00	80,00	80,00	80,00
Joe & Mac		80,00	104,00		55,00	
Elite		80,00	104,00		35,00	
Super Tycoon		80,00	104,00			
Dragons Lair		80,00	104,00		25,00	

Hardware

Genre	Amiga	PC	ST	C64
Golden Gate 386 SX PC Karte für Amiga 2000/3000	950,00 DM			
Golden Gate 486 SX PC Karte für Amiga 2000/3000	1650,00 DM			
Alone 386 SX PC Karte für Atari ST/Mega ST	610,00 DM			
Pro Audio Spectrum + 8 Bit Stereo Soundkarte für PC	379,00 DM			
Pro Audio Spectrum 16, 16 Bit Stereo Soundkarte für PC	549,00 DM			
Amiga 4000-105 MB, HD-3 MB RAM	4250,00 DM			

Alle Preise inkl. MwSt., zusätzlich Versandkosten und Nachnahme. Wir liefern per Post oder UPS. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

KOSTENLOS
DIE
KREBS-
VORSORGE-
UNTERSUCHUNG

Zeit bedeutet Leben. Früherkennung bedeutet frühzeitig helfen zu können. Sie sollten sich 1x im Jahr die Zeit für die kostenlose Früherkennung nehmen. Für Frauen ab 20 Jahren und Männer ab 45 Jahren. Dem Leben zuliebe. Deutsche Krebshilfe.

ESSER'SOFT KÖLN
Inh. Christa Esser

AMIGA	PC	AMIGA	PC
Archer MacLeans Pool	51,-	Legends of Valour, DV	84,-
B.A.T. 2, DV	82,-	Lemmings 2, DA	65,-
BC Kid, DA	51,-	Links	70,-
Burning Steel, DV	87,-	Links 386 PRO	92,-
Car & Driver, DA	78,-	Links Course Mauna Kea	44,-
Chaos Engine, DA	51,-	Lionheart, DA	59,-
Comanche, DV	94,-	Mad TV Data Disk, DV	25,-
Combat Classics, DA	59,-	Might & Magic 4, DV	87,-
Crazy Cars 3, DA	59,-	Oxyd, DV	59,-
Dark Seed, DV	67,-	Pinball Fantasies, DA	59,-
Das Schwarze Auge, DV	77,-	Populous 2, DA	78,-
Daughter of Serpents, DV	78,-	Quest for Glory 3, DV	71,-
Dynatech, DV	56,-	Road Rash, DA	57,-
F-15 Strike Eagle 3, DA	92,-	Sensible Soccer 92/93, DA	51,-
Fantastic Worlds, DA	82,-	Streetfighter 2, DA	60,-
Football Manager 3, DA	73,-	Strike Commander, DA	77,-
Formula One GP, DA	78,-	Task Force, DA	92,-
Gunship 2000, DA	80,-	Ultima Underworld 2, DA	78,-
Gunship 2000 Scenario	59,-	Waxworks, DV	61,-
Harrier Jump Jet, DA	92,-	Wayne Gretzky 3, engl.	87,-
History Line, DV	84,-	WWF 2, DA	51,-
Incredible Machine, DV	71,-	X Wing, engl.	87,-
Indiana Jones 4, DV	87,-	DeLuxe Paint 4 AGA	229,-
Jimmy White Snooker, DA	73,-	Mouse 400dpi	59,-
KGB, DV	63,-	X-Copy Tools	79,-
Kings Quest 6, DV	84,-	Turboprint Prof. 2.0	139,-
Leeds United DA	46,-	Soundblaster 2.0 dt.	185,-
Legend of Kyrandia, DV	66,-	Stereo-Chips zu SB 2.0	45,-

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

Wir überzeugen durch Service!

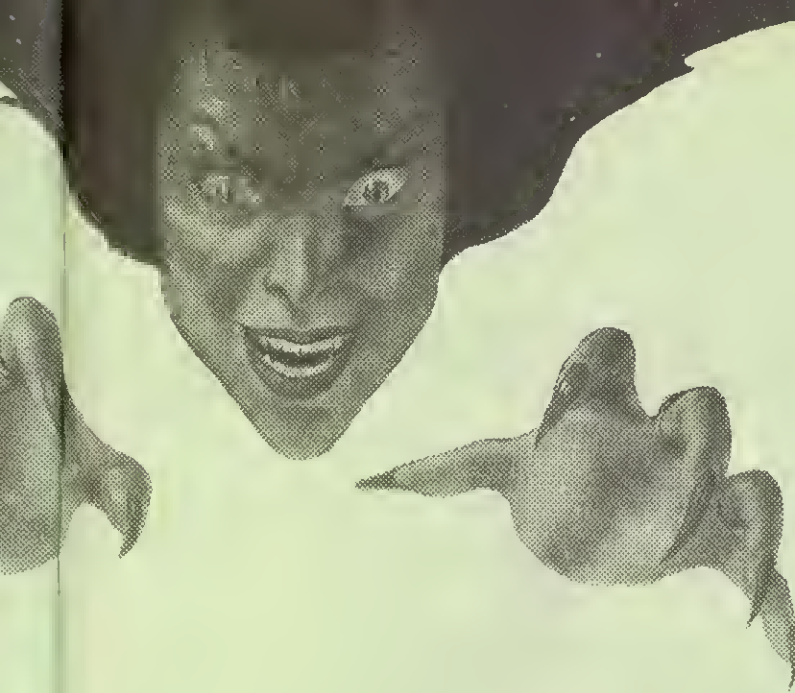
Ebenfalls im Angebot:
Anwendersoftware für AMIGA,
sowie Software für andere Computer-Systeme

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

Verpackungskosten: Bei Vorkasse DM 7,00 / bei Nachnahme Post DM 10,00;
UPS DM 13,00 / Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17,00

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten



Level 5 (Vorratskammer, Thronsaal, Rüstungskammer)

In der Vorratskammer muß Fingus den Schwertfisch berühren und schon ist das Salz unser. Jetzt hebt Fingus den Deckel hoch, während Winkle das Salz in den Topf gibt. Zum Dank erhält man eine Feile. Jetzt geht Winkle zum Strick über dem Koch. Während Fingus sich am anderen Ende festhält, zieht Winkle am Strick. Fingus feilt die Kette vom Käfig ab und nimmt sich einen Reißbrettstift. Winkle versalzt die Buletten und während Oumkapok den Koch hochnimmt, legt Winkle schnell eine Reißzwecke auf die Kiste. Fingus muß nur noch den Freundtrunk auf die fliegende Bulette gießen und schon ist Oumkapok freundlich gestimmt und weiter geht's zum Thron.

Fingus nimmt sich den Pfeiler. Jetzt hilft Winkle Fingus mit dem Hocker und einer Räuherleiter auf die Brüstung. Fingus drückt den Knopf und Winkle springt durch die Tür. Fingus geht zur Zunge und zieht daran, während Winkle im Ohr ist. Nun ist die Krone unser. Jetzt zieht Winkle an der Zunge während Fingus im Ohr ist. Danach greift Fingus mit dem Handschuh in das Loch während Glotziok von Winkle abgelenkt wird, der seinen Kopf durch die Öffnung steckt. Die so erhaltene Schabe legt man vor das Loch und gibt ihr den Freundtrunk. Jetzt läßt man wieder eine Schabe kommen, krallt sie sich und geht damit zum Ritter (Rüstungskammer).

Bei der Rüstung springt Fingus per Steindruck vor das Fenster. Er öffnet das Visier und setzt dem Helm die Krone auf. Dann nehme man sich eine Feder vom Helm und tau-

che diese in die rote Farbe ein, lege die Schabe vors Loch, begieße sie mit Freundtrunk, streiche sie mit roter Farbe an und streue auch noch Pfeffer drauf, damit der Obergnom einen behandelten Marienkäfer verzehrt.

Der Narr ist nun frei und kann die beiden in der Maschine verkleinern.

Level 6 (Tisch)

Bei der Landkarte nimmt Winkle die Messerspitze und Fingus den Griff. Dieses ein paarmal wiederholen und das Lesezeichen nehmen. Winkle hebt das Auge mit dem Streichholz aus und der Narr tritt gegen dieses. Das Lesezeichen steckt man als Docht auf die Kerze und hält die Scherbe in den Lichtstrahl. Das Wachs steckt man in das Siegel und erhält einen Abdruck. Diesen steckt man in den Stempel und erhält ein Korn. Dieses auf das Dorf legen und die Bohnenstange runterrutschen und schon befindet man sich in

Level 7 (Kael, Traumland, Berg)

Winkle klettert durch das Loch und erhält somit eine Bohne. Diese gibt er an den Maulwurf. Während dieser daran zieht, nimmt sich Fingus die Mütze. Jetzt schlägt Winkle mit dem Streichholz einen Apfel vom Baum. Während dieser hüpfte, fängt Fingus ihn mit der Mütze auf. Winkle gibt den Apfel durchs Loch und holt somit den Prinzen runter. Jetzt müssen beide Goblins einen Pilz essen.

Im Traumland berührt Fingus die Kugel und während die Kugel rumhüpft, sollte Winkle vom Stern aus auf sie draufspringen. Winkle legt die Kugel auf den Deckel und bleibt dort

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

1869, komplett deutsch	75,50	Indiana Jones III, komplett deutsch	69,00
Airbus A-320, deutsch	99,00	Indiana Jones IV, komplett deutsch	85,00
Amberstar, komplett deutsch	79,50	KGB, komplett deutsch	64,00
AMOS, komplett deutsch	105,00	Knights of the Sky, Handbuch deutsch	79,50
AMOS - Compiler / AMOS 3 D	59,00/74,50	Lionheart, komplett deutsch	+ a.A.
AMOS professional	129,50	MAD TV, komplett deutsch	74,50
BC Kid, Anleitung deutsch	57,00	MAD TV - Datadisk deutsch	28,00
B17, Handbuch deutsch	+ 82,50	Might & Magic III, komplett deutsch	74,80
Battle Isle Bundle (B-Isle incl. Data)		Monkey Island I, komplett deutsch	74,50
kompl. dt.	76,50	Monkey Island II, komplett deutsch	85,00
Bundesliga Manager professional, kpl. dt.	74,50	Nigel Mansell, Anleitung deutsch	59,00
Campaign, komplett deutsch	69,00	Palizier, komplett deutsch	75,50
Chaos Engine	55,00	Perfect General, deutsch	82,50
Civilisation, komplett deutsch	82,50	Perfect General Datadisk, Anlfg. deutsch	55,00
Combali Ali Control, Anleitung deutsch	69,00	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	57,00
Cool World, deutsch	74,50	Pinball Fantasies, Anleitung deutsch	61,50
Curse of Enchania, komplett deutsch	89,00	Police Quest III, komplett deutsch	69,00
Dytiron, Anleitung deutsch	64,00	Push Over, Anleitung deutsch	64,00
Darkmeier, deutsch	82,50	Railroad Tycoon, komplett deutsch	79,50
Das Schwarze Auge, kpl. dt. 1,5 o. 1 MB je	79,50	Rampart, Handbuch deutsch	69,00
Dune II, deutsch	+ 64,00	Reach for the Skies, Handbuch deutsch	67,00
Orion Master mit Chaos str. back, dt.	64,00	Red Baron, komplett deutsch	69,00
Ellis II, Handbuch deutsch	+ a.A.	Rome, komplett deutsch	67,90
Elvira II, komplett deutsch	61,50	Sensible Soccer 92/93	55,00
Eye of the Beholder II, komplett deutsch	35,00	Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Fire & Ice, Anleitung deutsch	55,00	Sim Anl, komplett deutsch	88,50
Football Manager II, Anleitung deutsch	76,50	Sim Earth, komplett deutsch	88,00
Grand Prix (MICROPROSE) Handbuch dt.	79,50	Streets of Fire II, Anleitung deutsch	64,00
Gunship 2000, Handbuch deutsch	82,50	Super Cauldron, Anleitung deutsch	52,00
Hannibal, komplett deutsch	76,50	Tornado, Handbuch deutsch	+ 74,50
Hexuma, komplett deutsch	69,00	Transarcia, komplett deutsch	55,00
History Line, komplett deutsch	79,50	Trolls, Anleitung deutsch	52,00
Humans, deutsch	64,00	Walker, Anleitung deutsch	+ 69,00
Kaiser, komplett deutsch	99,00	Warworks, komplett deutsch	69,00
Larry V, komplett deutsch	69,00	Wing Commander I, komplett deutsch	89,00
Legend of Kyrandia, komplett deutsch	64,00	WWF 2	55,00
Legend of Valour, komplett deutsch	88,00	Zool, Anleitung deutsch	57,00
Lemmings 2, Anleitung deutsch	69,00	X-Copy Tools mit Hardware,	
Lotus Turbo Challenge III, Anleitung dt	55,00	komplett dt.	86,50

MS-DOS

A-Train, komplett deutsch	95,-	Wing Commander I u. Ultima VI CD-ROM	49,00
Acas of the Pacific, Handb. dt. /	79,50/49,00	W. Commander II incl. Speech u. 2Dper.	
Acas Mission	+ 79,50	CO-ROM	109,50
Acas of Europe, Handbuch deutsch	+ 79,50	W. Commander II u. U.-Underworld	CO-ROM 109,50
Battle Chess 4000, Anleitung deutsch	73,50		
Battle Isle Bundle (B. Isle incl. Data) kpl. dt.	82,50	Might & Magic IV, komplett deutsch	89,00
Betrayer at Kiondor, komplett deutsch	79,50	Monkey Island II, komplett deutsch	89,00
Bundesliga Manager professional	74,50	Palitri, Handbuch deutsch	98,00
Burning Steel, Handbuch deutsch	89,00	Palizier, komplett deutsch	79,50
Buzz Aldrin, Anleitung deutsch	82,50	Pinball (Windows)	+ 89,00
Car & Driver, komplett deutsch	88,00	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	91,50
Chessmaster 3000 (auch Windows-Version)	79,50	Populous II, Handbuch deutsch	82,50
Civilisation, komplett deutsch	95,00	Quest II: Glory III, komplett deutsch	79,50
Civilian Aircraft Fl-Tracker 2.2, kpl. deutsch	89,90	Railroad Tycoon, Handbuch deutsch	94,50
Comanche, Max-Ovekill, kpl. deutsch	95,00	Reach for the Skies, Handbuch deutsch	69,00
Comanche - Scenario Disk	+ a.A.	Red Baron, komplett deutsch	79,50
O-Day, Handbuch deutsch	99,00	Red Baron Mission Disk, komplett deutsch	49,00
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	89,00	Ringworld, Handbuch deutsch	+ 74,50
Dogfight, Handbuch deutsch	+ 85,00	Secret Weapons of the Luftwaffe	82,50
Dune II, deutsch	69,00	Secr. W.P. 38/P. 80 u. He162/00335 je 33,90/39,90	
Epic, Handbuch deutsch	+ a.A.	Sensible Soccer, Anleitung deutsch	+ 69,00
Eye of the Beholder I und II, kompl. deutsch je	74,50	Shadow President	85,00
F 15 III, Handbuch deutsch	89,00	Sherlock Holmes, komplett deutsch	88,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch deutsch	99,00	Silent Service II, Handbuch deutsch	82,50
F 16 Falcon Mission Disk, Handbuch deutsch	64,00	Sim Earth, komplett deutsch	95,00
Scenery „California“ I. FS 4.0	59,00	Space Quest IV, komplett deutsch	79,50
Scenery „Sound & Graphics Upgrade“ (FS 4)	79,50	Space Quest V, komplett deutsch	+ 79,50
Scenery „Deutsche Küsten“ u. „Mittelgebirge“ je 49,00		Spaceward Ho	+ a.A.
Scenery „Ruhighe-Rheinland“ u. „Frankfurt“ je 49,00		Slantrek 25th Anniver. komplett deutsch	88,00
Flashback	+ a.A.	Street Fighter II, Anleitung deutsch	89,50
Files „Attack on Earth“	91,50	Strike Commander, Handbuch deutsch	+ a.A.
Football Manager III, Handbuch deutsch	91,50	Stunt Island, komplett deutsch	99,00
Grand Prix (MICROPROSE), Handbuch dt.	95,00	Task Force, Handbuch deutsch	89,00
Gunship 2000, Handbuch deutsch	99,00	The Legacy, Handbuch deutsch	+ 95,00
Gunship 2000 Scenario, Handbuch dt.	64,00	Tornado, Handbuch deutsch	74,50
Hannibal, komplett deutsch	91,50	Tracron für Windows	79,50
Hammer Jump Jet (MICROPROSE) Handbuch dt.	89,50	Transarcia, komplett deutsch	64,00
History Line, komplett deutsch	89,00	Ultima VII Teil II, Handbuch deutsch	+ a.A.
Humans, komplett deutsch	64,00	Ultima Underworld I, Handbuch deutsch	82,50
Inca, komplett deutsch	99,00	Ultima Underworld II, Handbuch deutsch	82,50
Incredible Machine, komplett deutsch	74,50	Warworks, komplett deutsch	69,00
Indiana Jones III, VGA, komplett deutsch	89,00	Wing Commander II, komplett deutsch	95,00
Indiana Jones IV, komplett deutsch	97,50	Wing Commander II, Speech Pack	39,00
Kings Quest VI, komplett deutsch	88,00	W. Comm. II, Special Operations I u. II je	49,00
Larry V, komplett deutsch	79,50	Wizardry VII, komplett deutsch	+ 99,00
Laura Bow II, komplett deutsch	79,50	X-Wing, Handbuch deutsch	+ 99,00
Legacy, Handbuch deutsch	+ 95,00	Soundblaster 2.0 De Luxe Edition, Handb. dt.	175,00
Legend of Kyrandia, komplett deutsch	69,00	Soundblaster pro, De Luxe Edition, Handb. dt.	299,00
Lemmings II, Anleitung deutsch	+ 91,50	Portblaster (für Laptops)	333,00
Links pro 386er, Handbuch deutsch	96,50	MIDI-Bleslei	429,00
Links pro Course „Mauna Kea“	47,00	Soundblaster pro 16 ASP (CD-Dualität) dt.	499,00
Battletchess	99,00	Waveblaster Iu 16 ASP = Roland-komplett	429,00
Eco-Quest, komplett deutsch	CD-ROM 83,75	Gravis-Joystick, schwarz	76,50
Inca, komplett deutsch	CD-ROM 124,90	Gravis-Joy., „Analog Pro“	
Kings Quest V	CD-ROM 88,00	(5 Feuerkn. u. Trigger)	94,50
Oer Palizier, komplett deutsch	CD-ROM 98,00	Gravis-Eliminator Camcard bis 50 MHz	64,50
Secret Weapons Incl. 4 Mission Disks		Thrust-Master Flight-u.	
Sevenh Guest	+ CD-ROM 105,00	Weapon Ctrl. Stick	195,00/175,00
Ultima I-VI	CD-ROM 79,50	Thrust-Master Rudder Pedals	289,00

SPIEELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 13,- • POST-NACHNAHME 9,-
AUSLAND NUR EUROSCHECHE PLUS DM 25,-

Rufen Sie uns an:

☎ 0 2103-4 2088 oder 02103/42022

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.

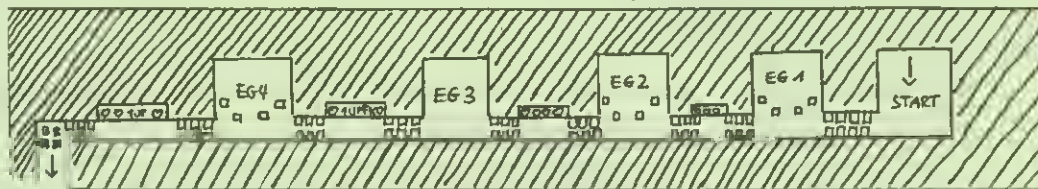
stehen. Jetzt soll Fingus auf der Platte springen (Sicherheitsnadel!). Man holt sich wieder eine Bowlingkugel, stellt sie auf den Deckel und stellt Winkle auf das Katapult. Fingus springt wieder auf der Platte und schon ist Winkle oben. Dort drückt er die Antenne, setzt sich auf die Blase und, sobald er auf dem Deckel gelandet ist, muß Fingus auf der Platte springen (Sicherheitsnadel!). Jetzt holt man Winkle wieder nach oben. Nun stellt man Fingus auf die Platte vor dem Seifenblasenmann. Dann springt Winkle auf der oberen Platte und holt Fingus herauf.

Fingus drückt den Knopf und während der Narr in dem Seifenblasenring gelangen ist, drückt Winkle die Antenne. Jetzt den Narren freistechen und schon sind die drei wieder bei der Bohnenstange.

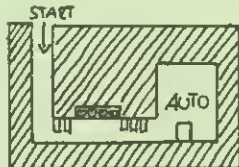
Stelle den Narren aufs Katapult. Während Fingus den Schlüssel per Knopfdruck erscheinen läßt, katapultiert Winkle den Narren zum Schlüssel. Der Narr wird verschleppt und weiter geht's zum Berg.

Während Fingus den Stein hochhebt, nimmt Winkle ihm diesen ab. Jetzt stellt sich Fingus eine Etage höher und nimmt den Stein, den Winkle ihm hochhält. Jetzt stellt man Winkle auf den Kopf des Löwen und Fingus läßt den Stein herunterfallen. Man stößt den Kopf herunter und wiederholt das Spiel. Allerdings läßt man diesmal schon bei der zweiten Etage den Stein fallen. Man stellt Fingus auf den Kopf des Löwen und Winkle läßt den Kopf tallen. Jetzt läßt man Fingus solange auf den !!! herumspringen bis Winkle auch den Felsen erreichen kann. Winkle bildet eine Brücke zwischen den Felsen. Fingus geht drüber, feilt den Vogel aus seinem Käfig, nimmt Schlüssel und Narr, schließt die Tür auf und geht zu...

S.M. GALLERY MIT ENDGEGNERN (by Florian '92)



LEVEL MIT AUTO ENDGEGNER (by Florian '92)



S.10 TEMPEL IN DEN WOLKEN (by Florian '92)



1.1 PRACTICE (by Florian '92)



Level 8 (Tazaar)

Bei Tazaar gibt man dem Prinzen das Zauberwasser, woraufhin dieser im Totenreich verschwindet. Mit dem Bleistift malt man nun am Porträt herum und schon kommt ein Bumerang geflogen, den sich Winkle vom Lehnssessel aus holen kann. Winkle begießt den Zauberer mit dem Humpen und Fingus holt den Zahnstocher mit dem Bumerang. Jetzt malt Winkle dreimal hintereinander ein Porträt an die Wandtafel, bis der den Schwamm (an den Kopf) bekommt. Jetzt öffnet Winkle mit dem Zahnstocher das Skelett und macht den Schwamm in der Pfütze naß. Jetzt bläst Winkle die Pfeife an und Fingus hält den Schwamm in den Rauch. Schnell durch die Tür gehüpft und schon landet man im...

Abschlußbild (Totenreich)

Dort geht Winkle zu den !!! und Fingus stellt sich auf das Auge. Während das Krokodil nach der Maus greifen will, die

Fingus ihm hinhält, stellt Winkle auf den Kopf, wird hochkatapultiert, wirft den Bumerang gegen die Zähne und geht schnell zu den !!! Winkle legt den Schwamm auf den Felsen. Nun stellt man den Prinzen aufs Auge und katapultiert ihn zum Schwamm. Während das Wasser ausläuft, muß Fingus eine Tür in den Felsen malen, Winkle schnell die Tür an dem Türgriff öffnen und schon kann man das (leider viel zu kurze) Happy-End genießen.

man will. Wenn man dann noch die Kurve des kleinen Kreises auf einen Berg, direkt hinter die Bergkuppe baut, fällt gar nicht auf, daß die Strecke zur Seite abdreh, und daß man auf einem neuen Streckenabschnitt landet (man springt über das fehlende Stück Straße). Nur Highscores kann man mit so einer Strecke nicht aufstellen, da einem immer penalty time angerechnet wird.

4D-Sports-Driving

Gerrit Einhoff ist unter die Streckendesigner gegangen und hält einen prima Tip für Euch parat.

Wer sich schon immer einmal gewünscht hat, die bahnbrechendsten Bahnen zu bauen, ist bisher meist an den Beschränkungen des Streckeneditors gescheitert. Konstruktionen, wie z.B. Sprungschancen mit zwei Feldern dazwischen oder Röhren, bzw. schräge Bahnen ohne die Anfangs- und Endstücke, waren bisher nicht möglich.

Das oben genannte und noch viel mehr kann man erreichen, indem man keine Strecke nach dem bisherigen Prinzip baut, sondern nur einen normalen Kreis mit kleinen Kurven. Wenn man jetzt hinter einer der Kurven die Strecke normal weiterführt, ohne ein Verbindungsstück einzufügen, dann kann man dahinter so ziemlich alles bauen, was

BC-Kid

Kartenkünstler Florian Tewes aus Oelde hat sich in die Steinzeit gebeamt und zusammen mit Hartschädel Bonk in der Frühgeschichte aufgeräumt.

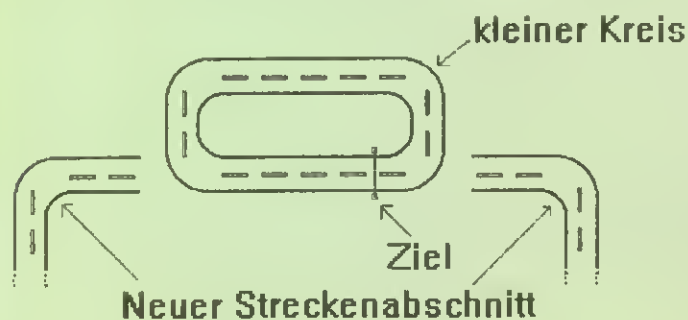
Allgemeines:

Wählt Eure Route vorsichtig! Sucht überall nach versteckten Bonusleveln. Man kann aus allen Gegnern die maximale Punktzahl erreichen, indem man noch dann, wenn der Gegner das Zeitliche gesegnet hat, ihn mit einem gezielten Sprung hoch in die Luft befördert. Das gibt Punkte. So könnt Ihr Euch in leichteren Leveln Extraleben erschlummeln.

Endgegner:

1. Verpaßt dem Endgegner sofort, wenn er aufgehört hat zu blinken, eine Kopfnuß. Davon in die Luft geschleudert, schnell umdrehen (Kopf nach unten) und eine neue Attacke starten. Wenn Ihr dies öfter wiederholt habt, geht der Endgegner schnell in der ewigen Jagdgründe ein. Vorsicht vor

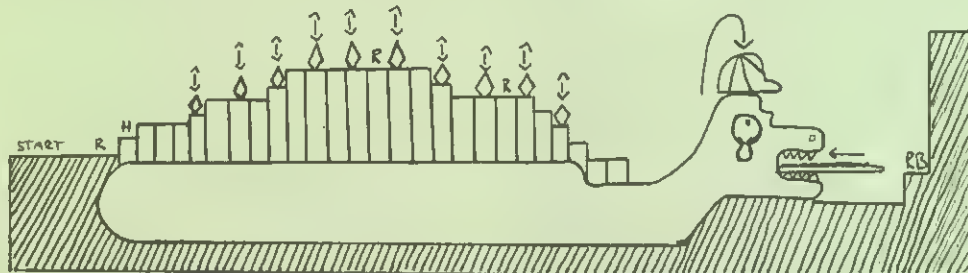
4D-Sports-Driving



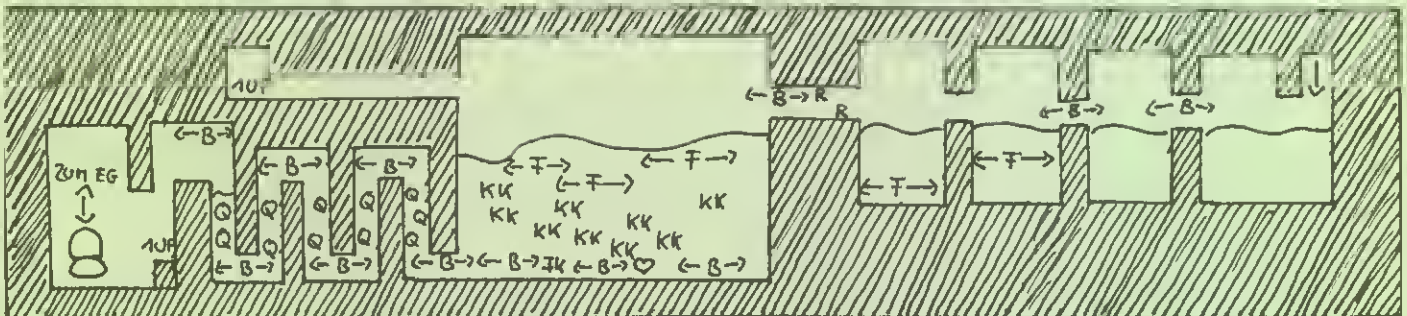
HIGHLANDS
by Florian '92



1.3 KICK HEAD
by Florian '92



SAURIERMAGEN
by Florian '92 1.4



Top-Spiele – Super-Preise für PC und Amiga

Fordern Sie unseren Gratiskatalog an!

KSK - Schöneich

Mittelstraße 17 · 2300 Kiel 1

Tel. 04 31/55 56 02 · Fax: 04 31/55 56 04

HAMO

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

Tel: 02162/12073



HAMO oHG Meier & Rösger - Diergardtplatz 6/7 - 4060 Viersen 1
Wir versprechen nicht, Artikel zu liefern, bevor Sie "im Handel" sind - Wir versprechen keine Mandartikel die es noch gar nicht gibt gegen Vorkasse zu liefern. Wir bieten auch keine minderwertige Hardware an, nur um in den Anzeigen der Billigste zu sein. Wir werben auch nicht mit Irrsinnserabatten (plus 28 DM Porto) Aber wir liefern: (nicht nur versprechen) seit 4 Jahren faire Preise und besten Service.

That's it

ACTION REPLAY MK3 A500 189,-
is 15.00 Uhr bestellt - am gleichen Tag verschickt!
16 Bit AT Bus Fastplatte 105 MB 1500 nur 998,-

HAMO

Unsere Versandabteilung liefert seit fast vier Jahren an mehr als 20.000 Kunden: Hardware und Software zuverlässig und schnell. Und dennoch bei uns auch weiterhin keine vollständigen Ankündigungsorgane und keine leeren Versprechungen.

Versprochen !!

AMIGA Wing Commander 89.50

THRUSTMASTER

Flight Control 189.50
Weapon Control 189.50
Rudder Control 279.50

Ein paar Angebote nur so zum Beispiel

ROLAND LAPC-1, dt Version 989.-
ROLAND SCC-1, die Neue! 989.-
Soundblaster 2.0 189.-
Soundblaster 2.0 Microchannel 479.-
Soundblaster Pro 3.1 Basic 299.-
Soundblaster Pro 3.1 Standard 399.-
Portblaster für Laptops etc. 349.-
Midiblaster Waaahnsinn 479.-
Soundblaster Pro 16 ASP 549.-
VideoBlaster 749.-
CD-ROM zum Soundblaster Pro 599.-

Call BTX: HAMO#

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,-, bei Nachnahme + DM 8,-. Mit (*) gekennzeichneten Titel sind evtl. schon lieferbar - nachfragen! Preisirrtum und -änderungen ausdrücklich vorbehalten. Preisliste gegen DM 2,- in Briefmarken. FAX: 02162/30091 BTX: HAMO# > Händleranfragen erwünscht < Bestelltelefon: 02162/12073 Mo - Fr 9.00-19.00 Uhr oder Anrufbeantworter.

probleme beim Lösen eines Rollenspiels?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

Abandoned Places Alone in the Dark Amazon Amberstar Buck Rogers 1 & 2 Cruise for a Corpse Curse of Enchantis Darkseed Das schwarze Auge Death Knights of Krynn Dungeon Master Eco Quest Elvira 1 & 2 Eternam Eye of the Bolder 1 & 2 Fate - Gates of Dawn Heimdel Hexuma Hook Indiana Jones 3 & 4 Jahar	Immortal, the Kathedrale, die Kings Quest 5 & 6 Laura Bow 2 Legend Legend of Kyrandia Lords of Doom Lure of the Temptress Might and Magic 3 & 4 Monkey Island 1 & 2 Obitus Pirates Planet 9 from outer Space Police Quest 3 Prophecy of the Shadow Quest for Glory 3 Rex Nebular Robin Hood Adventure Sherlock Holmes Shining in the Darkness (MD)	Space Quest 4 Spirit of Adventure Star Trek Adventure Summoning, the Treasures of sav. Frontier Ultima 6 & 7 Ultima Underworld Warriors eternal Sun (MD) Warwork Wizardry 6 & 7 Daughter of Serpents Legends of Valour
---	---	---

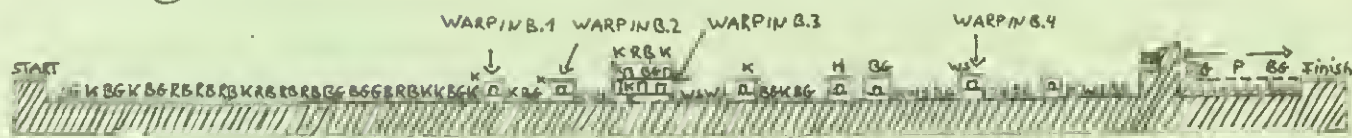
Bestellungen von 14-20 Uhr sonst Anrufbeantworter!

Preise für eine Lösung 20 DM plus Nachnahme 9 DM (Ausland 20 DM) bzw. 4 DM bei Vorkasse (Ausland 5 DM). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Portokosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller Gerhardtstraße 2 1000 Berlin 21 Tel.: 030/391 84 95

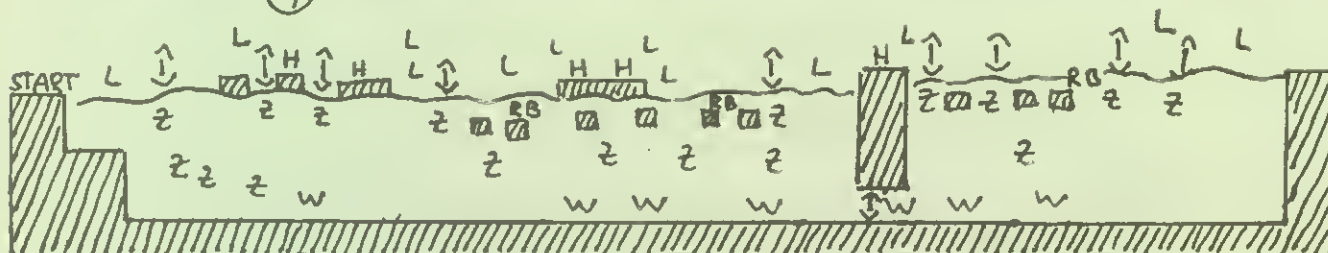
2.1 CAVELAND

2.1 CAVELAND (by Florian '92)



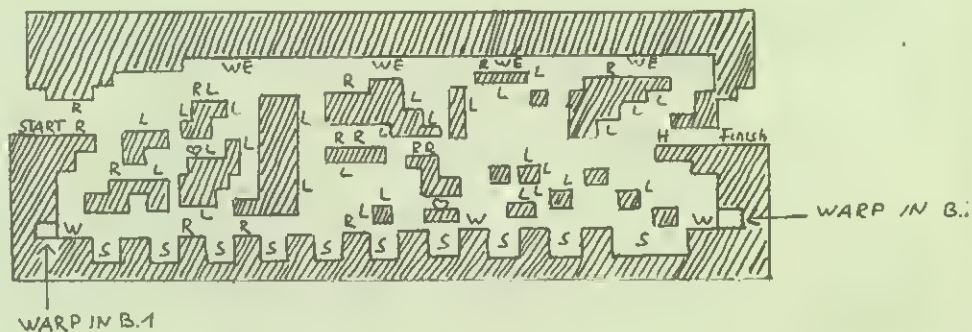
2.2 THE FALL (by) Florian '92

2.2 THE FALLS (by) Florian '92



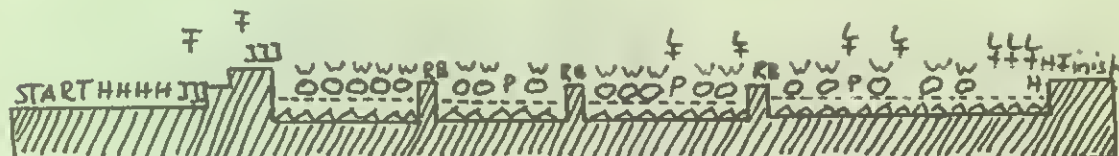
2.3 ?! (by) Florian '92

2.3 ?! (by) Florian '92



2.4 DESERT

2.4 DESERT (by Florian)



25 THE SWAMP

25 THE SWAMP (by) Florian '92

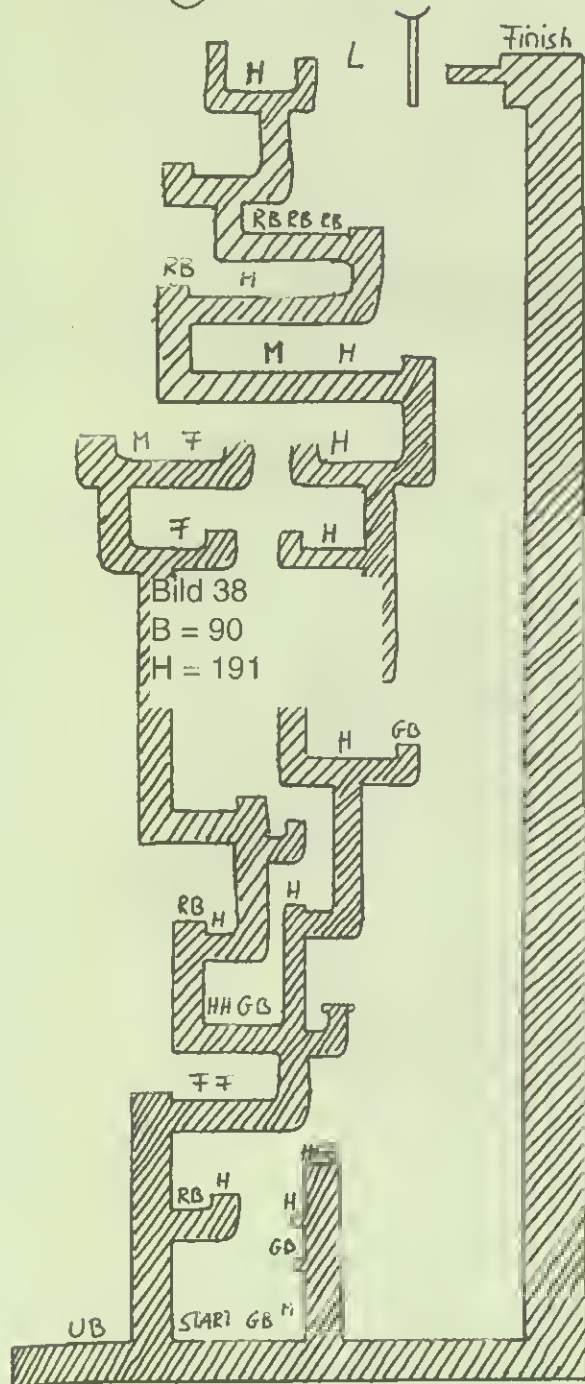


2.7 CLOUD NINE (by) Florian '92

2.7 CLOUD NINE (by Florian '92)



6 TO THE TOP (by Florian '92)



Blasen und spitzen Hörnern!

2. Phase 1: Der Endgegner verdoppelt sich. Doch Vorsicht: derjenige von beiden, der zuerst auf dem Boden steht, ist der richtige (der andere ist nur sein Spiegelbild). Nach einigen Treffern geht es in die 2. Phase.

Phase 2: Der Endgegner springt auf Sprungfedern durch den Raum. Schnelle Reaktion ist hier wichtig. Habt Ihr ihn getroffen, wenn er auf dem Boden steht, kann er nur einen kleinen Sprung ausführen, den Ihr sofort mit einem weiteren Treffer bestraft. Nach einigen

Wiederholungen ist die 2. Phase beendet.

Phase 3: Der Endgegner erscheint an beliebigen Stellen im Level. Schnell hinspringen und ihm den Schädel zeigen.

3. Stellt Euch an einer beliebigen Stelle im Level auf. Nach kurzer Zeit springt der Endgegner aus dem Boden. Erscheinen die Eissplitter, solltet Ihr in die Luft springen und Euch umdrehen (Kopf nach unten). Mit etwas Übung trifft Ihr den Endgegner genau zum Zeitpunkt seines Erscheinens auf den Kopf. Nach drei Treffern verzieht er sich wieder in den

Joysoft

ERIC, THE UNREADY

PC
74.90

SPACE QUEST 5

PC
89.90

TRANS ARCTICA

dt. AMIGA
69.90

AMIGA
A-Train **/ 99.90
A.T.A.C. * 94.90
Aban.Places II **/ 79.90
Alien Breed 1992 24.90
Ambasmoon */ 99.90
Another World dt. 69.90
Assassin ** 59.90
B 17 **/ 99.90
Battle Isle+Data I 79.90
Battle Isle Data II * 49.90
Captive II **/ 79.90
Chaos Engine** 69.90
Combat Air Contr. 69.90
Creatures II */ 69.90
Crystal King.Dizzy 44.90
Curse of Enchant.** 79.90
Darkmere */ 89.90
Daugh.of Serpents* 79.90
Dune II */ 79.90
Entity */ 79.90
Erbes des Throns dt. 79.90
Fantastic Worlds ** 84.90
(Megamix,Pirates,Realms,Wanderi,Populus)
Fatal Strikes * 79.90
Flies-Attack o.Earth* 79.90
Fly Harder 54.90
Footb.Manager III * 69.90
Gunship 2000 **/ 94.90
Hannibal ** 79.90
Heroes Quest II * 69.90
KGB **/ 89.90
Legend of Kyrandia 79.90
Lethal Weapon III** 64.90
Nigel Mansell ** 69.90
Pinball Fantasies ** 64.90
Piracy of High Sea 79.90
Premier Manager ** 64.90
Ragnarök ** 79.90
Road Rash ** 74.90
Schwarze Auge dt. 84.90
Space Crusade II * 69.90
Starbyte No. 2 ** 79.90
Superfighter Comp. 64.90
Tornado * 94.90
Valhalla * 69.90
Whale's Voyage** 69.90

PC
Aband.Places II * 94.90
Aces Data Disk 49.90
Amazon 89.90
Amberstar dt. 99.90
A.T.A.C. ** 94.90
Battlechess 4000 79.90
Batman's Return 74.90
Buzz Aldrin **/ 99.90
Campaign ** 89.90
Car + Driver** 99.90
Castles 2 ** 89.90
Columbus * 74.90
Comanche dt. 99.90
Daughter of Serp. 89.90
Dragons Lair III 79.90
Erbes des Throns dt. 89.90
Eric-the Unready * 74.90
Euro Soccer ** 69.90
F 15 Strike E. III** 99.90
Flies-Attack o.Earth* 94.90
Gemfire * 94.90
Hannibal ** 89.90
History Line dt. 94.90
John Madden 92 69.90
Lemmings 2 **/ 74.90
Lethal Weapon III * 64.90
Magic Candle3**/ 74.90
Might & Magic 4dt. 94.90
Palriot * 84.90
Pinball Dreams **/ 79.90
Push Over ** 69.90
Shadow of Camel** 89.90
Sherlock Holmes dt. 94.90
Siege ** 74.90
Spelljammer 79.90
Sports Collection ** 79.90
Star Control 2 ** 84.90
Strategie Masters ** 89.90
Taskforce 99.90
Terminator 2029 99.90
Tornado * 94.90
Transarctica */ 79.90
Ultima 7 II * 89.90
Ultima Underw.II ** 84.90
CD-ROM
Sherlock Holmes II 129.90
The 7th Guest 159.90

MEGA DRIVE
Batmans Return 99.90
Indiana Jones III 109.90
Lemmings ** 109.90
Mickey + Donald 109.90
NHL PA Hockey ** 109.90
PGA Tour 2 109.90
Sonic II ** 99.90
Streets of Ragell 99.90
Terminator II 109.90

SONDER ANGEBOT

PC
Bane of Cosm.Forge 19.90
Battlehawks 1942 29.90
Cadaver 5,25* 24.90
Elvira II dt. 5,25* 29.90
Elvira II engl. 3,5* 19.90
Faery Tale Adv. 3,5* 19.90
Hyperspeed 3,5* 29.90
Midwinter II 3,5* 29.90
Pinball Magic 3,5* 24.90
Pra Tennis Slim. 3,5* 19.90
Rick Dangerous II 3,524.90
Savage Empire 5,2529.90
Speedball II 5,25 19.90
Supremacy 5,25 19.90

AMIGA
4 Wheel Drive Com. 24.90
Baby Joe ** 39.90
Bane of Cosm.Forge 39.90
Battlehawks 1942 34.90
Blues Brothers 19.90
Buck Rogers dt. 29.90
Captive ** 34.90
Chessmaster 2100 34.90
Cahoot ** 19.90
European Champ** 39.90
Eye of Beholder II 39.90
Heroes Q.Twin P. 29.90
Heart of China ** 39.90

FLASH BACK

AMIGA
89.90

BATTLECHESS 4000

PC
79.90

52 SEITEN SUPER SOFTWARE KATALOG

PORTO
1.40

HURRA UNSERE HOTLINE IST WIEDER DA
MO-FR 16-18 UHR TEL 0221 446981

VERSANDKOSTEN
bis 140 DM: 8 DM
ab 140 DM: kostenlos
UPS + 4DM EILPOST + 7 DM
Bei Vorkasse: 4 DM VK
Ausland: 15 DM nur Postbar

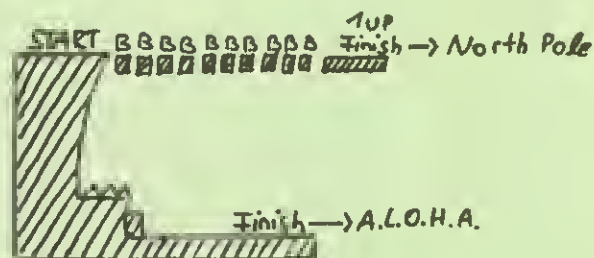
5000 Köln 41, Gottesweg 157, 0221/425566
5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, 0221/239526
5300 Bonn, Münster Str. 18, 0228/659726
4000 O'dorf 1, Pempelfortstr. 47, 0211/364445
6000 Frankfurt, Fahrgasse 87, 069/ 280170

VERSANDANSCHRIFT
DÜRENER STR. 394
5000 KÖLN 41
TEL.: 0221/4301047-49
FAX: 0221/4302157

Sicherheitsverpackung 2.50 DM * Vorankündigung **dt. Anleitung Instruktion+Preisänderungen bleiben uns vorbehalten

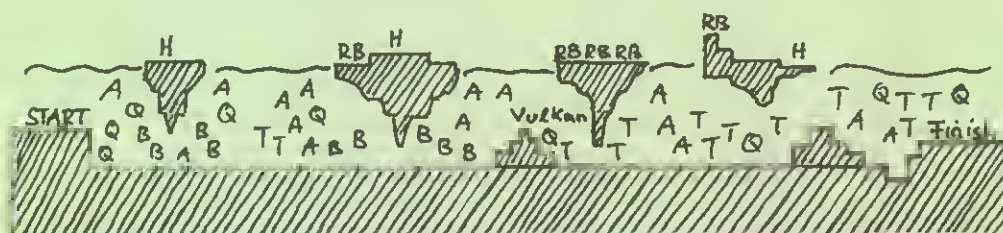
3.1 CAVELAND2

(by) Florian '92



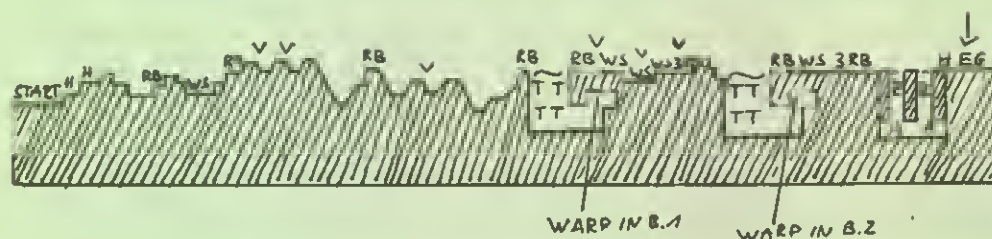
3.3A·L·O·H·A

67 Florian '92



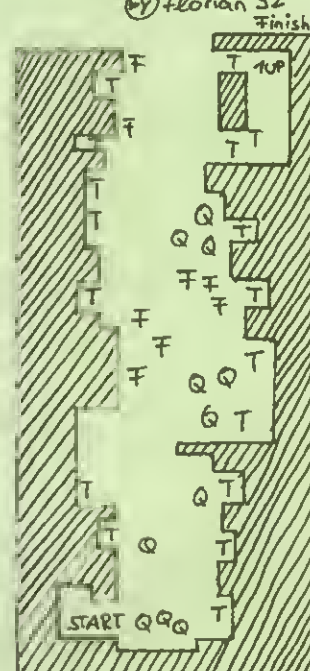
13. NORTH POLE

(by) Florian '92



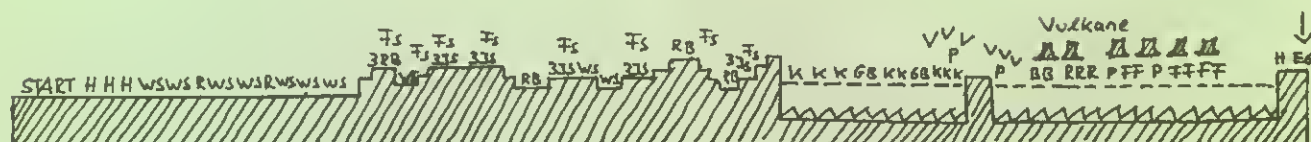
3.4 ICE TEA

4
④ Florian '92



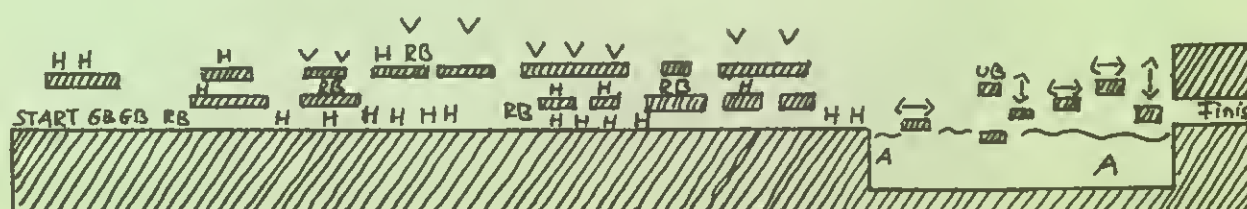
4.1 I ♥ GOBI!

(by) Florian '92



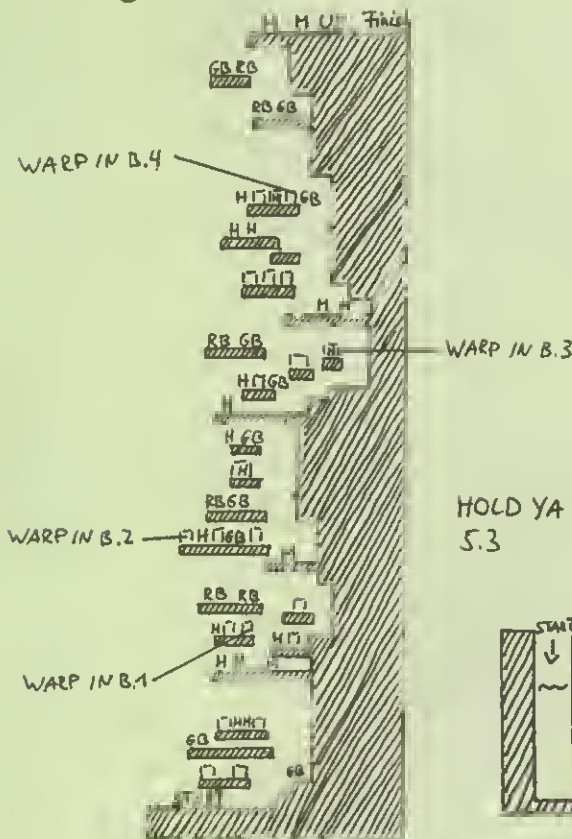
52 THE CASTLE

(by) Florian '92



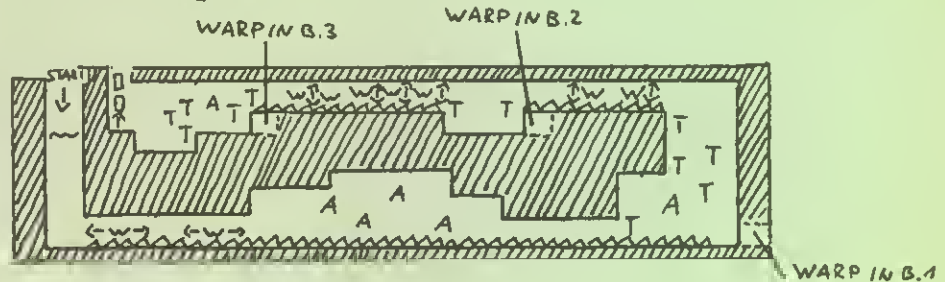
5.1 SIEGE

(by) Florian '92



HOLD YA BREATH
5.3

(by) Florian '92



Boden, um dann noch drei weitere Male zu erscheinen.

4. Ein harmloser Geselle. Wenn er in Eurer unmittelbaren Nähe auftaucht, springt ihm sofort auf den Schädel. Ein kurzes Ausweichen hilft ihm nun auch nicht mehr viel weiter. Dreht Euch immer in der Luft so um, daß Euer Kopf nach unten gerichtet ist und verpaßt ihm dann Kopfnüsse. Nach kurzer Zeit ist er erledigt. Er versucht zwar noch, sich mit dem Werfen von Boxhandschuhen zu wehren, das gelingt ihm jedoch nicht.

Endgegner Auto:

Die finstere Schönheit bringt gleich ihr Lieblingsspielzeug

mit: ein ferngesteuertes, überdimensionales Auto. Springt schnell auf die Antenne des Autos. Seid Ihr auf dem Boden, wartet, bis es für kurze Zeit den Boden berührt, um mit einem gezielten Sprung die Antenne außer Gefecht zu setzen. Habt Ihr das geschafft, werdet Ihr an den Anfang eines ähnlichen Levels beamt. Wenn Ihr immer noch rechts geht, kommt Ihr an einen Aufzug, der Euch mit dem Einhorn zu dem finalen Obermütz auf dem Level "Moonwalk" bringt.

Endgegner "Drache" auf Moonwalk:

Phase 1: Der Endgegner ist nur auf dem Maul verwundbar,

Ihre Chance im Versandhandel?

Wir sind ein führender Buch- und Zeitschriftenverlag mit ca. 800 Mitarbeitern.

Für unseren Geschäftsbereich „Versandhandel Bücher, Musik und Video“ mit über 1,5 Millionen Privatkunden suchen wir schnellstmöglich eine/n jüngere/n

Bereichsleiter/in

Computer- und Telespiele/
PC-Software für den Privatbedarf.

Sie gestalten selbständig und verantwortlich das Warensortiment, bereiten die Werbung vor und organisieren die in Ihrem Bereich anfallenden Verwaltungsarbeiten.

Sie kennen den Markt, erkennen Trends und Entwicklungen und haben vielleicht schon Kontakte zu den einschlägigen Lieferanten.

Interessiert? Dann zögern Sie nicht, sondern nutzen Sie Ihre Chance und senden Sie mir am besten noch heute Ihre aus-sagefähige Bewerbung.

Carel Halff, Geschäftsführer
Weltbild Verlag GmbH
Steinerne Furt 70
8900 Augsburg (Industriegebiet Ost)

dynamis soft

Tel.: 07733 / 3366

	Amiga	PC		Amiga	PC
Air Warrior	72,90	86,90	Lionheart	2 A	-
Airbus A 320	92,90	94,90	Lotus Turbo 3	55,90	-
Amberstar (d)	78,90	86,90	Lure of Tempest (d)	69,90	71,90
8AT 2	80,90	86,90	Mad TV (d)	71,90	84,90
B.C. Kid	54,90	-	Magic Pockets	60,90	66,90
Castle of Dr. Brain (d)	66,90	76,90	Monkey Island 2 (d)	80,90	84,90
Chaos Engine	a.A.	a.A.	Pinball Dreams	56,90	-
Civilisation (d)	79,90	93,90	Pinball Fantasies	56,90	-

AMIGA & PC	Legend of Valour 83,90	AMIGA & PC
Comanche	-	93,90
D'Generation	59,90	60,90
Das Schwarze Auge (d)	75,90	85,90
Der Patrizier (d)	72,90	85,90
Dynablaster	70,90	74,90
Fire & Ice	60,90	-
Gunship 2000	78,90	95,90
Gunship 2000 Scenery	-	61,90
History Line (d)	82,90	84,90
Hook (d)	60,90	77,90
Humans	63,90	-
Projekt X	56,90	-
Push Over	60,90	69,90
Risky Woods	63,90	66,90
Sensible Soccer	60,90	-
Shadowlands	70,90	71,90
Shuttle	61,90	a.A.
Silent Service 2	78,90	79,90
Silly Putty	54,90	-
Special Forces	78,90	91,90
Star Trek (d)	-	69,90
Streetfighter 2	61,90	68,90

AMIGA	Wing Commander 86,90	AMIGA
Indiana Jones 4 (d)	83,90	87,90
Jim Power	66,90	-
Larry 5 (d)	66,90	77,90
Legend o. Kyrandia (d)	66,90	69,90
Legend of Valour (d)	83,90	83,90
Lemmings	43,90	67,90
Lemmings Data	36,90	53,90
Lemming 2	a.A.	a.A.
Superfrog	a.A.	-
Troddlers	58,90	-
UGH	51,90	56,90
Wing Commander (d)	86,90	51,90
Wing Commander 2 (d)	-	77,90
Wizkid	61,90	-
X Wing (e)	-	88,90
Zool	56,90	-

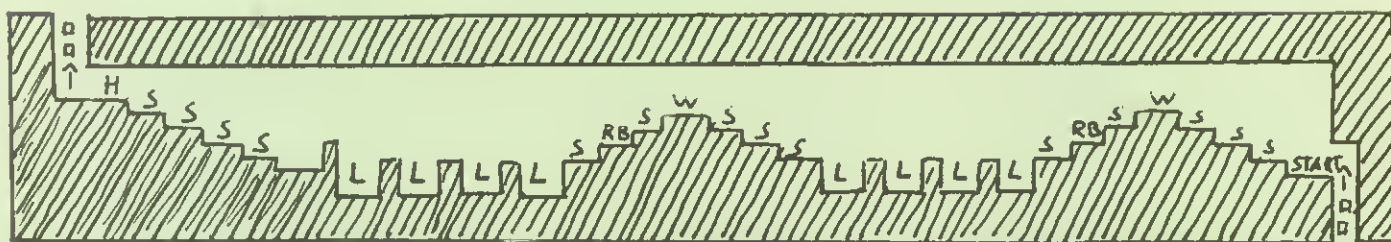
WEITER SPIELE AUF ANFRAGE

Versandk.: Vorkasse DM 6,00 / Nachnahme DM 9,00
D. Winter Schwarzwaldstr. 2 7701 Mühlhausen 2

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

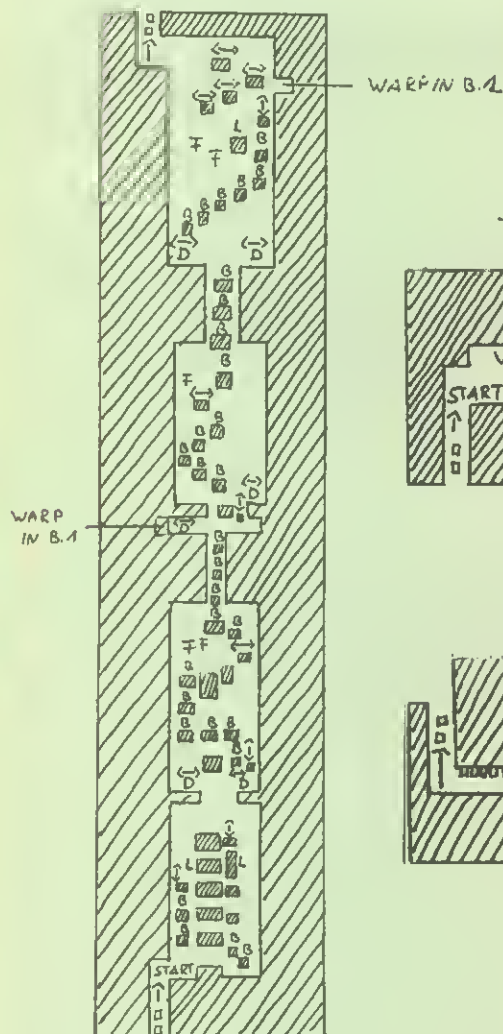
55 HOLD YA BREATH 3. ABSCHNITT

(by) Florian '92



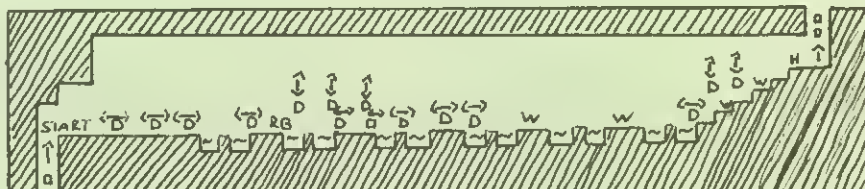
5.7 ELEVATOR

(by) Florian '92



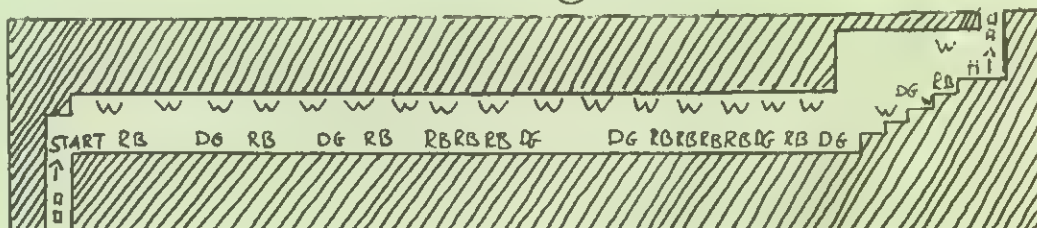
54 HOLD YA BREATH 2.ABSCHNITT

by Florian '92



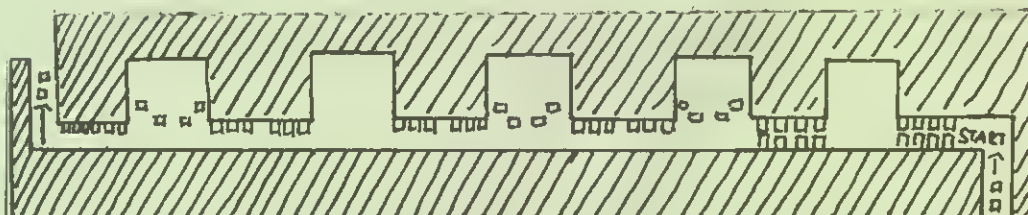
5.6 HOLD YA BREATH 4. ABSCHNITT

(by) Florian '92



5.8 GALLERY

(by) Florian '92



5.9 WASSERFALL-LANDSCHAFTEN

(by) Florian '92



versucht aber davon abzulenken, indem er mit Augen wirft. Gebt diesen einen Tritt, um ein kleines Stückchen in die Luft geschleudert zu werden und den Endgegner in seiner ersten Phase zu vernichten.

Phase 2: Der Endgegner hat nun sein volles Aussehen wiedererlangt und wirft mit dreizackigen Sporen auf Euch. Ihr könnt sie wieder dazu benutzen, hoch in die Luft zu gelangen und den Endgegner ins Jenseits zu schicken.

Mathias und Anne Lohmann aus Eckernförde sind im engli-

schen Nebel untergetaucht und kommen mit einer Komplettlösung wieder zurück.

The lost Files of Sherlock Holmes

Allgemeine Hinweise:

1. Holmes muß sich in jeder Umgebung gründlich umsehen und jeden Gegenstand, den er in seiner Tasche verstaute hat, sofort unter die Lupe nehmen.

2. Holmes redet mit einer Person immer so lange bis kein Satz mehr gelb leuchtet.

Holmes Haus

Holmes öffnet die Tür und geht auf die Straße. Auf der Straße redet er kurz mit dem

NLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer	1 A	Conquest of the Laughing	1 P	Erk	1 A	King's Quest 5	1 P	Many Seal	1 A	Remorse Lagoon Interceptor	1 A	Starlight 2	1 A
488 Attack Submarine	1 A	Curse Of The Aztec Bonds	1 P	Flugsimulator 3	1 A	King's Quest 6	1 P	Neurocrater	1 P	Sea Hunter	1 P	Steel Thunder	1 A
Abandoned Places	1 P	Dagger Of Amos 2	1 P	Flugsimulator 4	1 A	Kendons Of England	1 A	New Zealand Story The	1 P	Rings Of Medusa	1 P	Stolen Cuscle	1 A
Age 2	1 A	Don Busters The	1 A	Labyrinth Of Dreams	1 A	Knight Of Legend	1 A	Ooze	1 P	Rise Of The Dragon	1 P	Steam Across Europe	1 A
Ad Lib Soundkarte	1 P	Dark Wolf	1 P	Euro Wars	1 P	Kull	1 P	Operation Marking Garden	1 A	Roadwar 2000	1 P	Star Battle Simulator	1 A
Adventure Of Link (Zelda 2)	1 P	Day Of The Viper	1 P	Goldragon's Doorn	1 P	Landstir von Morville Der	1 P	Panzer Battles	1 A	Robax	1 P	Sword Of Vermilion	1 P
Arborea Arkan	1 P	Death Knights Of Bryna	1 P	Gateway To The Savage Frontier	1 P	Last Ninja	1 A	Panzer Strike	1 A	Rommel	1 A	Sword Of Vermilion	1 P
Alternate Reality The City	1 P	Deathlord	1 P	Gato	1 A	Last Ninja 2	1 A	Pawn The	1 A	Russia	1 A	Tangled Tales	1 A
Alternate Reality The Dungeon	1 P	Decease Battl. North Am. Civil War	1 A	Germany 1985	1 A	Legacy Of The Ancients	1 P	Personal Nightmares	1 P	Savage Empire The	1 P	Thunder Board Soundkarte	1 A
Bad Blood	1 A	Def Con 5	1 A	Heart Of China	1 P	Legend Of Blackswire	1 P	Phantasia 3	1 P	Shenai to Hops Das	1 P	Times Of Love	1 A
Balance Of Power 1990 Länen	1 P	Defender Of The Crown	1 A	Gold Rush	1 P	Legend Of Foehghal	1 P	Phantasy Star 1 (Mastersystem)	1 A	Secret Of The Silver Blades	1 A	Transworld	1 A
Bone Of The Cosmic Forge	1 P	Deja Vu 2	1 A	Gold Of Thieves	1 P	Legend Of Foehghal	1 P	Phantasy Star 2 (Megadrive)	1 P	Sentinel The (Fehlend)	1 A	Ultima 1	1 A
Boat's Tale 1 The	1 P	Dragon Wars	1 P	Gunsip	1 A	Lesure Suit Larry 1	1 P	Phantasia 3	1 P	Sentinel World 1 Paragraphs	1 A	Ultima 2	1 A
Boat's Tale 2 The	1 P	Dragon's Breath	1 P	Heart Of China	1 P	Lesure Suit Larry 2	1 P	Phantasia 3	1 P	Sentinel World 2	1 A	Ultima 3	1 P
Boat's Tale 3 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Heimdal	1 P	Lesure Suit Larry 3	1 P	Phantasia 3	1 P	Sex Yvans From Space	1 A	Ultima 4	1 P
Boat's Tale 4 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 4	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadow Of The Beast	1 P	Ultima 5	1 P
Boat's Tale 5 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 5	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 6	1 P
Boat's Tale 6 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 6	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 7	1 P
Boat's Tale 7 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 7	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 8	1 P
Boat's Tale 8 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 8	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 9	1 P
Boat's Tale 9 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 9	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 10	1 P
Boat's Tale 10 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 10	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 11	1 P
Boat's Tale 11 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 11	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 12	1 P
Boat's Tale 12 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 12	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 13	1 P
Boat's Tale 13 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 13	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 14	1 P
Boat's Tale 14 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 14	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 15	1 P
Boat's Tale 15 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 15	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 16	1 P
Boat's Tale 16 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 16	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 17	1 P
Boat's Tale 17 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 17	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 18	1 P
Boat's Tale 18 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 18	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 19	1 P
Boat's Tale 19 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 19	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 20	1 P
Boat's Tale 20 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 20	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 21	1 P
Boat's Tale 21 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 21	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 22	1 P
Boat's Tale 22 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 22	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 23	1 P
Boat's Tale 23 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 23	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 24	1 P
Boat's Tale 24 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 24	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 25	1 P
Boat's Tale 25 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 25	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 26	1 P
Boat's Tale 26 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 26	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 27	1 P
Boat's Tale 27 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 27	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 28	1 P
Boat's Tale 28 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 28	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 29	1 P
Boat's Tale 29 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 29	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 30	1 P
Boat's Tale 30 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 30	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 31	1 P
Boat's Tale 31 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 31	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 32	1 P
Boat's Tale 32 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 32	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 33	1 P
Boat's Tale 33 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 33	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 34	1 P
Boat's Tale 34 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 34	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 35	1 P
Boat's Tale 35 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 35	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 36	1 P
Boat's Tale 36 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 36	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 37	1 P
Boat's Tale 37 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 37	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 38	1 P
Boat's Tale 38 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 38	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 39	1 P
Boat's Tale 39 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 39	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 40	1 P
Boat's Tale 40 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 40	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 41	1 P
Boat's Tale 41 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 41	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 42	1 P
Boat's Tale 42 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 42	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 43	1 P
Boat's Tale 43 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 43	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 44	1 P
Boat's Tale 44 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 44	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 45	1 P
Boat's Tale 45 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 45	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 46	1 P
Boat's Tale 46 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 46	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 47	1 P
Boat's Tale 47 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 47	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 48	1 P
Boat's Tale 48 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 48	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 49	1 P
Boat's Tale 49 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 49	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 50	1 P
Boat's Tale 50 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 50	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 51	1 P
Boat's Tale 51 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 51	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 52	1 P
Boat's Tale 52 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 52	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 53	1 P
Boat's Tale 53 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 53	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 54	1 P
Boat's Tale 54 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 54	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 55	1 P
Boat's Tale 55 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 55	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 56	1 P
Boat's Tale 56 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 56	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 57	1 P
Boat's Tale 57 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 57	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 58	1 P
Boat's Tale 58 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 58	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 59	1 P
Boat's Tale 59 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 59	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 60	1 P
Boat's Tale 60 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 60	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 61	1 P
Boat's Tale 61 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 61	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 62	1 P
Boat's Tale 62 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 62	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 63	1 P
Boat's Tale 63 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 63	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 64	1 P
Boat's Tale 64 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 64	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 65	1 P
Boat's Tale 65 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 65	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 66	1 P
Boat's Tale 66 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 66	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 67	1 P
Boat's Tale 67 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 67	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 68	1 P
Boat's Tale 68 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 68	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 69	1 P
Boat's Tale 69 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 69	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 70	1 P
Boat's Tale 70 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 70	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 71	1 P
Boat's Tale 71 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 71	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 72	1 P
Boat's Tale 72 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 72	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 73	1 P
Boat's Tale 73 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 73	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 74	1 P
Boat's Tale 74 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 74	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 75	1 P
Boat's Tale 75 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 75	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 76	1 P
Boat's Tale 76 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 76	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 77	1 P
Boat's Tale 77 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 77	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 78	1 P
Boat's Tale 78 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 78	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 79	1 P
Boat's Tale 79 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 79	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 80	1 P
Boat's Tale 80 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 80	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 81	1 P
Boat's Tale 81 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 81	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 82	1 P
Boat's Tale 82 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 82	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 83	1 P
Boat's Tale 83 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 83	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 84	1 P
Boat's Tale 84 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 84	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P	Ultima 85	1 P
Boat's Tale 85 The	1 P	Dragon's Lair (Ableitung für PC)	1 A	Holloway	1 P	Lesure Suit Larry 85	1 P	Phantasia 3	1 P	Shadowgate	1 P		



Zeitungsverkäufer und geht dann zur Gasse.

Die Gasse

Holmes nimmt den Zigarettenstummel neben der Kiste, das zerknüllte Papier neben den Fässern und die Eisenstange. Er schaut sich die Leiche an: die Stichwunden, die Leiche selbst, die Kratzer, und die Abschürfungen. Dabei findet er ein weißes Pulver, das er auch mitnimmt. Nun redet er mit Lestrade, dabei stellt sich die Mordwaffe und Sarahs Wohnung heraus. Holmes öffnet die Tür und betritt das Theater. Er nimmt die Stahlfeder unter dem Schrank, das Parfüm auf dem Tisch, die Blumen und die handgeschriebene Karte. Er gibt die Stahlfeder an Henry. Holmes schenkt nun dem Fleck an der Tür und dem Kleiderschrank seine Aufmerksamkeit. Er versucht mit der hysterischen Sheila zu reden, doch das nicht klappt, holt er ihr ein Beruhigungsmittel von Watson. Nun quetscht Holmes sie und Henry aus.

Baker Street

Holmes geht ins Haus und untersucht die Blume und das weiße Pulver mit Hilfe des Labortisches.

Blume:

1. Benutze Blume mit Mikroskop
2. Benutze Streichhölzer
3. Benutze Blume mit Flasche Pulver:

1. Benutze Pulver mit Reagenzglas

2. Benutze Streichhölzer

3. Benutze Pulver mit Reagenzglas

4. Schau Rauchniederschlag Holmes geht auf die Straße und gibt Wiggins die Blume.

Sarahs Wohnung

Holmes öffnet den Schirm und findet darin einen Schlüssel, den er natürlich mitnimmt. Er betrachtet den Wäschekorb, nimmt das Hemd und begutachtet es.

Parfümerie

In dem Gespräch mit Belle muß Holmes den jungen Mann wie folgt beschreiben: Er benutzt reichlich Pomade, ist größer als Holmes selbst, seine Statur ist Holmes jedoch unbekannt und er hat pechschwarze Haare. Nachdem Holmes dann alles von Belle über den jungen Mann erfahren hat, kauft er das Parfum "La Cote d'Azur". Während sie ins Lager geht, um es zu holen, führt Holmes ein Gespräch mit dem Putzmädchen.

Gasse

Watson meint zu wissen, wo die Leiche ist.

Leichenschauhaus

Holmes redet mit dem Leichenbeschauer, um Sarahs persönliche Gegenstände zu bekommen. Da dies nicht möglich ist, betrachtet Holmes sie

lediglich. Nun redet er mit Gregson, der uns mitteilt, daß er nicht zuständig ist.

Strasse von Scotland Yard

Der Konstabler läßt Holmes und Watson nicht ins Gebäude.

Leichenschauhaus

Holmes wendet sich an Gregson, der die beiden begleitet.

Scotland Yard

Holmes betritt das Gebäude und redet mit dem Officer, der Lestrade nicht rufen will. Holmes holt sich bei Augie, der unten auf der Straße steht, Rat, redet erneut mit dem Officer und dann mit Lestrade, der ihm die Erlaubnis gibt Sarahs Sache mitzunehmen. Holmes holt sich nun diese Bescheinigung beim Officer.

Leichenschauhaus

Holmes redet mit dem Leichenbeschauer, der ihm nur den Schlüssel aushändigt.

Gasse

Holmes öffnet die Tür mit dem Schlüssel, den er vom Leichenbeschauer bekommt. Er betritt das Theater und öffnet die Kommode mit Hilfe des Schlüssels, den er im Regenschirm gefunden hat. Er nimmt die beiden Opernkarten und geht nicht auf Watsons Vorschlag ein, sie zurückzulegen.

Opernhaus – Erdgeschoß

Holmes unterhält sich mit dem Manager. Dann zeigt er "seine" Opernkarten erst dem

einen Platzanweiser und dann dem anderen an der Treppe.

Loge

Er gibt die Karten Mrs. Worthington, spricht mit ihr und läßt sich eine Erlaubnis von ihr geben, die ihn bevollmächtigt, Annas Garderobe zu besichtigen.

Erdgeschoß

Holmes gibt die Erlaubnis Frederick Epstein, dem Manager, der ihm widerwillig Annas Garderobe zeigt.

Garderobe

Holmes faßt irgend etwas an. Nachdem der Manager ihn dann anpöbelt, verläßt Holmes die Garderobe, um im Erdgeschoß Watsons Vorschlag anzunehmen. Er geht gleich wieder in die Garderobe, wo er das besagte Stichwort gibt, so daß Watson mit dem Manager verschwindet. Holmes öffnet nun die Schreibtischschublade und entnimmt den Inhalt der mittleren (Die Sachen auf dem Tisch können nicht genommen werden. Wenn man es trotzdem versucht, kommen beide sofort zurück. In solchem Falle abermals mit Watson reden).

Baker Street

Holmes unterhält sich auf der Straße mit Wiggins, der ihm den Standort des Blumenstandes verrät (falls Wiggins noch nicht da ist, kehrt Holmes auf den Stadtplan zurück und fährt sofort wieder in die Baker Street).

Covent Garden Blumengasse

Holmes versucht Informationen vom Blumenmädchen zu erhalten, muß ihr aber erst ein paar Blumen abkaufen, bevor sie präzisere Antworten gibt. Nach Anfrage des Blumenmädchens gibt Holmes ihr die handgeschriebene Karte. Holmes nimmt nun den Blumenkorb vom Faß, betrachtet dieses und fischt mit dem Blumenkorb etwas heraus.

Moongate Pub

Holmes nimmt sich einen Dartpfeil und redet daraufhin mit dem Wirt, der ihm aber nur begrenzt Informationen liefert. Dieser sagt, er werde ihm nur dann ausführlich antworten, wenn Holmes ihn im Dartspiel schlage. Allerdings müsse Holmes sich erst qualifizieren, indem er gegen drei Gäste gewinnt. Sobald er schließlich alle drei Gäste und den Wirt besiegt hat, hebt Holmes eine Feder vom Boden auf und

setzt die Unterhaltung mit dem Wirt fort.

Apotheke Hattington Street

Holmes inspiziert die Zubereitungstheke und danach die weiße Pulverschicht. Nun redet er mit dem Apotheker, muß diesem aber erst ein Medikament abkaufen, bevor er mit dem Jungen reden kann.

South-Kensington Spielfeld

Holmes redet zunächst mit dem Wasserträger und dem Spieler, bevor er sich dem Trainer zuwendet (die Zigarettenmarke ist "Senior Service"). Wenn James Sanders dann den Beweis fordert, gibt Holmes ihm die Parfumflasche "Eau de Seine".

Eaton-Wohnheim

Holmes versucht mehrmals mit James zu reden, bis er von alleine hinausgeht.

Baker Street

Holmes redet zuerst mit dem Zeitungsverkäufer und dann mit Wiggins.

Eaton-Wohnheim

Holmes gibt James die Zeitung und redet mit ihm.

St. Bernards Pub

Holmes redet mit Barkeeper (Bier bestellen hilft nicht weiter). Nun redet er mit dem Zuschauer, bezahlt ihn und macht dann das gleiche bei Nobby, worauf sich Jock einmischt, der Holmes aber nichts weiter sagt. Holmes fragt nun den Barkeeper über Jock aus und erpreßt diesen damit.

Antonio Carusos Wohnung

Holmes redet mit Antonio.

Anna Carroways Wohnung

Holmes klopft erst mit dem

Türklopfer, dann öffnet er die Tür mit dem Schlüsselbund aus der Oper. Im Haus nimmt er die Visitenkarten vom Tisch und stößt die Pflanze neben der Treppe um, so daß Erde rausfällt. Holmes geht nach oben, wo er zunächst mit der Haushälterin redet und sie dann nach unten schickt, um die Erde weg zu machen. Er nimmt darauf hin die Statue vom Sockel und greift sich das Buch, das in den Sockel eingelassen ist.

Anwaltskanzlei-Jacob Farthington

Holmes spricht mit Jacob.

Picknickplatz

Holmes betrachtet den einsamen Jungen und redet dann mit Watson.

Bakerstreet

Holmes kauft Wiggins den Kreisel ab.

Picknickplatz

Holmes zeigt dem einsamen Jungen den Kreisel (Benutze), nun unterhält sich der Junge mit Holmes, doch als er aufhört gibt Holmes ihm den Kreisel und nimmt die Mütze des Jungen mit.

Eddingtons Reiterbedarf

Holmes redet mit dem Verkäufer, doch dieser ist nicht besonders gesprächig. Deshalb unterhält sich Holmes mit Watson, der ihn auf eine Idee bringt, wie man die Zunge des Verkäufers lösen könnte. Holmes schaut sich nun erneut die Wappen an, wobei er den Kunden etwas Wichtiges zu erzählen hat (falls die Kunden dann noch da sind, kann Holmes auch mal die Hörner ausprobieren), was den Verkäufer das Reden lehrt.

Lord Brumwells Haus

Holmes klingelt erst einmal. Nachdem er in die Vorhalle gelassen wurde, schaut er sich die Zigarettenstummel an, dann redet er mit Lady Brumwell, die nach dem Gespräch Pauls Mütze nicht mehr haben will.

Bradleys Tabakladen

Holmes redet mit dem Jungen und betrachtet dann den Elchkopf. Nun schiebt er die Zigarettenkisten unter den Elchkopf und stapelt sie da. Jetzt klettert er auf die Kisten, betrachtet den Elchkopf erneut und öffnet ihn dann.

Oxford Tierpräparation

Holmes nimmt das Messer und den Kittel und spricht mit Lars. Nach diesem Gespräch redet er mit Watson.

Old Sherman

Holmes unterhält sich mit Old Sherman und legt Toby dann die Leine an.

Docks

Holmes nimmt das stabile Seil, den Hammer aus dem Schuppen, schiebt das Faß vor die Tür, steigt drauf, nimmt den Eimer, steigt runter, schiebt das Faß weg, nimmt den Lappen, holt mit dem Eimer Wasser aus der Themse, taucht den Lappen ins Wasser, wischt mit dem Lappen die Scheibe und schaut durch. Nun schlägt er mit dem Hammer die Tür ein.

Bakerstreet

Holmes macht sich auf den Weg zum...

Bow Street Polizeigefängnis

Holmes redet mit der Wache doch die läßt ihn nicht durch.

Scotland Yard

Holmes holt sich einen Ausweis fürs Gefängnis beim Officier ab.

Gefängnis

Holmes gibt der Wache, den Ausweis, dann redet er mit Blackwood.

Jaimesons An- und Verkauf

Holmes redet mit Nigel.

Moorehead and Gardener Detektei

Holmes spricht ein wenig mit der Sekretärin, danach gibt er ihr seine Visitenkarte.

Zoologischer Garten London

Holmes redet mit der Wache am Tor, geht hinein und sofort zur Zooverwaltung. Er sieht

sich erst die Leiche, dann die Schnittwunden und dann das gebrochene Bein an. Nun redet er ausführlich mit beiden Polizisten. Danach geht er in die Zooverwaltung und redet mit Hollingston. Nachdem Hollingston Holmes die Adresse von dem Tierpfleger gegeben hat, der zuletzt da war, und Holmes auch sonst nichts mehr von Hollingston wissen will, spricht er mit Watson. Die beiden gehen nun zum Löwenkäfig, wo Holmes den Schlamm und den glänzenden Gegenstand genauer betrachtet. Er versucht auch den Gegenstand zu bekommen und will in den Käfig klettern, doch Watson hält ihn zurück.

Simon Kingslews Wohnung

Holmes begutachtet genauestens die Stiefel und das Bild, auf dem der Löwe Felix abgebildet ist und spricht dann erst mit Watson, bevor er sich zuletzt mit Simon befaßt.

Löwenkäfig

Da Simon den Löwen beruhigt, kann Holmes nun getrost in den Käfig steigen, um den Gegenstand zu holen.

Detektivbüro

Holmes spricht zunächst mit der Sekretärin und dann mit Watson. Sie beschließen, das Büro mit der Schreibmaschine zu "öffnen", um es durchsuchen zu können.

Baker Street

Holmes macht sich auf den Weg zum...

Detektivbüro

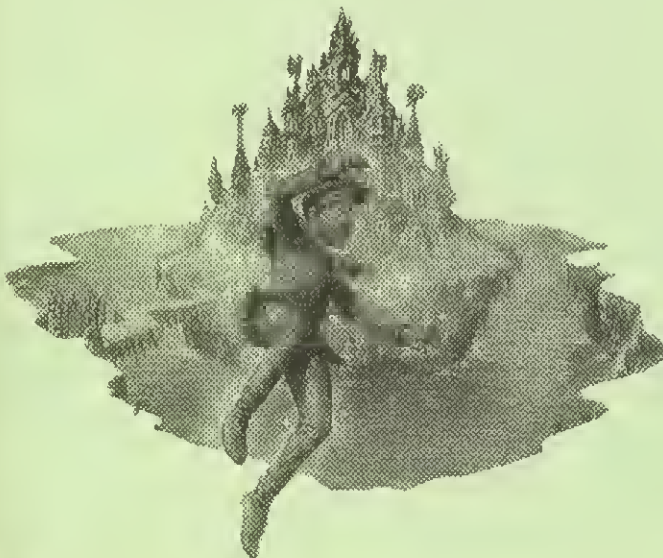
Holmes redet abermals mit der Sekretärin und betritt dann das Büro, schiebt den Sessel zur Seite, hebt einen Zettel auf, öffnet das Bücherregal (Bewegung) in der untersten Reihe, öffnet dann den Safe mit Hilfe des Zettels aus Gardeners Uhr und entnimmt zuletzt den Inhalt.

Gefängnis

Holmes zeigt der Wache seinen Ausweis und spricht mit Hunt, der jedoch nicht kooperativ ist.

Lords Haus

Holmes klingelt, redet mit Lady Brumwell und geht dann in das Arbeitszimmer, um mit Lord Brumwell zu sprechen. Dieser gesteht zwar alles, schließt die beiden jedoch ein. Holmes zieht am linken persischen Schwert und öffnet dann das Gemälde sowie den Safe, um mit dem Schlüssel die Tür



zu öffnen. Nach einem Gespräch mit Lady Brumwell verläßt er das Haus.

Baker Street

Holmes geht zu...

Robert Hunts Wohnung

Holmes entdeckt ein kleines Buch, liest darin und nimmt das Lesezeichen mit.

Pfandhaus

Holmes zeigt den Pfandschein vor und nimmt die Sachen mit.

Covent Garden Madame Rosa

Holmes öffnet die Schreibschublade mit dem Schlüssel, der bei den Karten war, und nimmt den Silberschlüssel heraus. Nun zieht er an der linken großen Kerze, öffnet mit dem Silberschlüssel das Kästchen und entnimmt das Pergamentpapier.

Savoy Street Pier

Holmes schaut durch das Fenster, redet mit Watson und öffnet mit der Eisenstange aus der Gasse die Tür.

Comanche

Flugprofi Jochen Schneidau aus Rosche hat die 20 Missionen erfolgreich bestanden und berichtet aus seinem Erfahrungsschatz als Hubschrauberpilot.

Vorbemerkungen

– Ich habe keine Karten gezeichnet, weil die Landschaften nicht allzugroß sind. Fliegt man längere Zeit in eine Richtung, so erkennt man, daß sich alles wiederholt.

– Zu Beginn einer jeden Mission sollte die „-Taste gedrückt werden, um einen größeren Kartenausschnitt der Umgebung und damit einen besseren ersten Überblick zu erhalten. Die gelben (Bodenfahrzeuge) und roten (Hubschrauber) Punkte sind feindliche Objekte und die weißen sind Öltanks, die Treibstoff für den Gegner bedeuten. Blinkende Punkte sind die "Mission Goals", also die Objekte, die unbedingt zerstört werden müssen, um eine Mission erfolgreich abzuschließen. Leider gibt es meistens zusätzliche, die nicht aufblinken... und wenn diese Karte ausfällt, ist es sowieso meistens zu spät...

– Die ersten fünf Missionen der Trainingscampaign und die ersten drei der "Maximum

Overkill"-Campaign sind frei anwählbar. Erst wenn diese erfolgreich beendet sind, können die übrigen nacheinander in Angriff genommen werden. Ungeduldigen Naturen kommt es sicher dabei unangelegen, daß man bei einem Versagen zur vorherigen Mission zurückbeordert wird.

– Auf geht's...

Mission 1.1 Oil Tank Holiday 20 Mission Goals (Öffässer)

"The Enemy is on vacation..." heißt es da. Das bedeutet keine Gegner, also Vertrautmachung mit Steuerung, Waffensysteme usw. Unbedingt das Fliegen auf niedrigster Höhe üben, dabei dem Flußlauf westlich vom Startpunkt folgen und nirgendwo anecken.

Mit Höchstgeschwindigkeit durch einen Canyon fliegen! Das ist der absolute Wahnsinn! Ich probiere dabei ein kleines Wendemanöver...

Was die Öltanks betrifft, so "bekämpfe" ich sie mit allen Waffensystemen. Wie muß ich die normalen Raketen und die Bordkanone bei der und der Höhe und aus der und der Entfernung abfeuern? Außerdem versuche ich bei einem Anflug auf die Tanks mit den acht "Stingers" so schnell wie möglich acht (!) verschiedene Ziele zu treffen. Dasselbe mit "Hellfires".

Mission 1.2 DUI Enforcement

8 Mission Goals (ordinäre Panzer) – leicht

Erster Nachtflug und einige Panzer. Kein Problem!

Dasselbe wie bei Mission 1. Alle Panzer lauern in den Tälern. Ich fliege den Einsatz mehrmals, sowohl tief als auch über den Wolken (Training!), und setze alle Waffen ein. Dabei sehe ich schnell, daß die "Stinger" kaum einmal treffen. Das liegt daran, daß diese Raketen "IR-seeking" sind. "IR" steht für Infrarot. Das ist ein Indikator für die Wärmeausstrahlung. Die Panzer haben ihren Auspuff hinten, und wenn sie sich vorwärts bewegen, detektiert die "Stinger" zu früh. So einfach ist das.

Anders die "Hellfire". Die trifft Bodenfahrzeuge fast immer. Übrigens: Es ist bei dieser Waffe nicht notwendig, daß das Ziel die ganze Zeit "gelockt" bleibt. Falls ich es verliere, "locke" ich ein anderes. Außerdem ist es möglich, die "Hellfire" einfach abzufe-

ern und nach zehn Sekunden zu entscheiden, welches Ziel getroffen werden soll.

Déjà vu-Gefühl: Wenn es durch ein Tal geht, und ich fliege blind ohne Karten um eine Ecke, und ein Panzer ragt plötzlich vor dem Cockpit auf, dann fühle ich mich irgendwie an die lila Würmer oder den Drachen aus **Dungeon Master** erinnert.

Mission 1.3 Flying Werwolves

8 Mission Goals (Werwölfe) – immer noch recht einfach

O nein! Gegnerische Hubschrauber! Ich verwende die "Stinger"-Raketen. Die erfassen ihr Ziel und lassen es nicht aus den Augen. Fiese Werwölfe versuchen in ein Tal zu entschwinden, damit die Rakete die Landschaft und nicht das eigentliche Ziel zerstört.

O nein! Ein roter Punkt direkt hinter mir (sind meine Anzeigen ausgefallen, dann erkenne ich einen rücklings nahenden Feind dadurch, daß ich von irgendetwas pausenlos getroffen werde). Die beste Möglichkeit zu entkommen (von der Flucht nach vorn oder zur Seite einmal abgesehen) ist die Flucht zurück mit gleichzeitiger Drehung und Höhenänderung. Der Werwolf weiß nicht mehr, was er machen soll. Und schon hat sich das Blatt gewendet. Oder auch nicht...

Andererseits habe ich in 1.1 gelernt, durch einen Canyon zu rasen... und zu wenden.

Bei dieser Mission kommt zum ersten Mal die Sache mit den "unwichtigen" Feinden zum Tragen. Ich kann diese Panzer ganz einfach links liegen lassen. Deren Vernichtung hat nichts mit dem Gelingen der Mission zu tun – es sei denn, sie wollen mir ans Leder...

Mission 1.4 Wing Leader

18 Mission Goals – da brauchte ich schon mehrere Versuche

Hurra! Ich fliege nicht allein! Ich habe einen Kameraden in einem zweiten Comanche. Wie "Spirit" bei Wing Commander wartet dieser jedoch auf meine Befehle. Von sich aus unternimmt er nichts (also kein "Maniac"). Er folgt in Bodennähe einige Meter hinter mir und trägt anscheinend nur "Hellfire"-Missiles.

Leider scheint er nicht ganz helle und unerfahren zu sein: Wenn ich hinter eine Deckung verschwinde und mich nicht

bewege, macht es der Wingman mir nach. Er schwebt ruhig und anscheinend ohne Sorgen, was die Zukunft angeht, und wartet, bis ihn Hubschrauber und Panzer aufs Korn nehmen.

Aber nun genug der Vorrede! Auf geht's!

Ich wende mich zuerst Richtung Osten und bekämpfe die Werwölfe, verschwende keine "Hellfires". Danach die Panzerflotte. Es bringt nichts, sich mitten hinein zu stürzen – das geringste, was dabei passieren kann, ist, daß der Wingman draufgeht. Südlich von der Hauptstreitmacht sind einige versprengte Feinde zu finden. Ich will diese zuerst vernichten, bin aber zu weit nach Norden gelangt. Da ich mich nicht nach Süden traue, fliege ich nach Norden, da sich die Landschaft samt Gegner wiederholt.

Mission 1.5 Deadman's Grotto

14 Mission Goals – sehr leicht

Hier darf ich das erste Mal auf die Artillerie zurückgreifen. Ich steige einfach nach oben, blicke nach Südwesten, "locke" den Feind und benachrichtige die Artillerie – mit etwas Glück die halbe Miete. Die zwei Hubschrauber sind "Stinger"-Futter.

Wichtig: Nicht den Geckos zu nahe kommen. Diese großkalibrigen Raketenwerfer (vom normalen Panzer durch den "weißen Aufsatz" zu unterscheiden) sind üble Typen und sehr effektiv. Sie gewinnen meist, wenn ich mit ihnen das Bonusspiel spiele, das in Comanche eingebaut ist: Den gelben Punkten auf dem "Threat Indicator" ausweichen...

Mission 1.6 Mayan Malay 20 Mission Goals (Bodenziele) – mittel

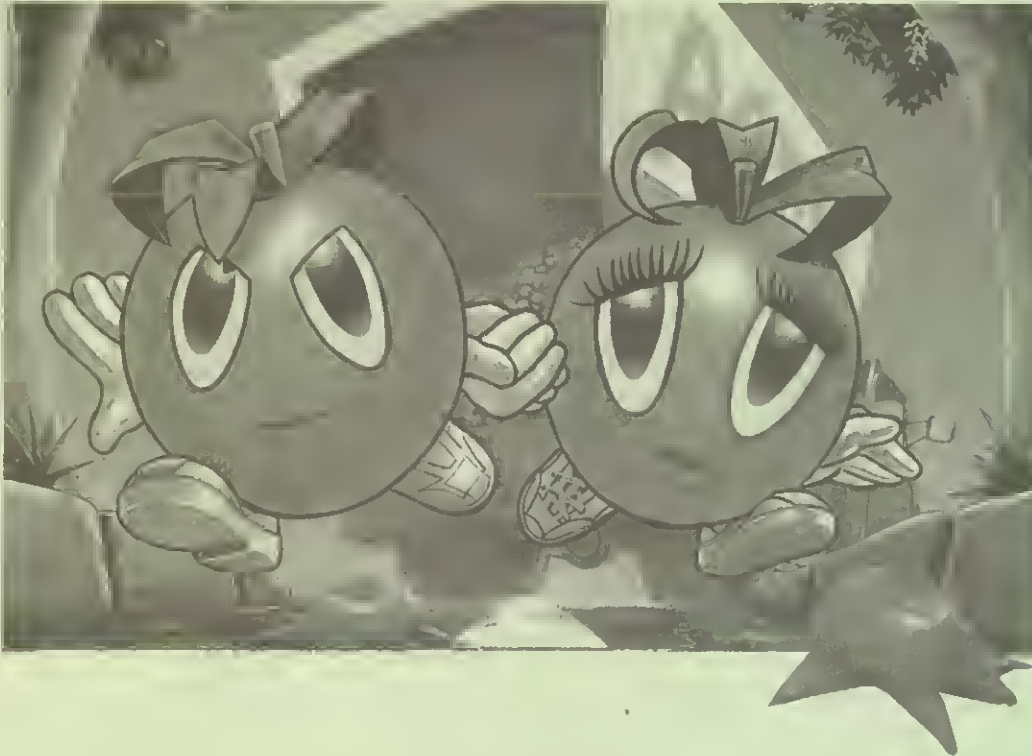
Zuerst die Werwölfe, dann sollte alles gut ausgehen. "Hellfires" nicht an den Öltanks verschwenden.

Mission 1.7 Night Strike

20 Mission Goals (schlafende Werwölfe) – wenn schnell genug, nicht allzu wild

Sehr schön. Nur Werwölfe. Und alle auf den Landeplätzen. Gezieltes Artilleriefeuer sollte genügen.

Warum zwei Fünfergruppen für alle weit sichtbar auf Plateaus ihre Motoren vorwärmen, wissen wohl auch nur die Programmierer. Ich habe mich halb totgelacht...



Der Rest hat sich in einem Tal versteckt.

Einige patrouillierende Helikopter dürfen übersehen werden – es sei denn, ich bin zu langsam, denn dann wecken sie die schlafenden Werwölfe auf... und ganze Rudel kommen auf mich zu.

Mission 1.8 Afghan Unrest **10 Mission Goals – einfach**

Gegner zu Beginn alle vor mir. Kein Problem. Beim ersten Versuch geschafft.

Mission 1.9 – Werewolf Jam-boree **10 Mission Goals (Bodenziele) – Routine**

Zuerst die Geckos auf den Hügeln, dann den Rest.

Mission 1.10 The Kilavea Encounter **11 Mission Goals – mittel**

Was muß ich da in der Missionsbeschreibung lesen? Der Comanche, erdacht und erbaut für Einsätze in Wüstenregionen, darf diesmal zu einem tätigen(!) Vulkan fliegen? Zweihundert Grad in Lavanähe sind beileibe etwas viel.

Reine Panikmache!

Trotzdem gibt's bei Erfolg eine Medaille.

Mission 2.1 Werewolves on Patrol **26 Mission Goals – schwer**

Am meisten Probleme dürften die Flieger bereiten. Bloß

nicht einkreisen lassen! Leider keine Artillerie, daher die Panzer und Geckos zuletzt. Auf den Wingman aufpassen!

Mission 2.2 The Last Sacrifice **17 Mission Goals (Bodenziele) – einfacher als 2.1**

Man hat es auf mich abgesehen! Besonders die Werwölfe! Zum Glück hilft diesmal wieder die Artillerie.

Als ich diese Mission das erste Mal flog, kam es zu einem spannenden Wettrennen. Als einzige Waffe blieben mir nur noch die normalen Raketen. Mein Wingman war tot, Rotor und Maschine beschädigt, der Comanche ließ sich kaum kontrollieren. Und da war dieser blöde Panzer, der immerzu um diese Pyramide fuhr. Ich ging auf sein Spiel ein, flog in Bodennähe direkt hinter ihm her.

Schließlich gaben auch die beiden Displays den Geist auf. Ich war auf mich allein gestellt – der Segen der Technik! Es war wie eine Autofahrt auf Glatteis und Schnee – ohne Schneeketten. Und als ich nach mehreren Runden überlegte, ob ich es nicht doch anders versuchen sollte, verriß ich irgendwie den Joystick, knallte gegen die Pyramide, der Panzer kam – als ob er geahnt hätte – im selben Augenblick um die Ecke, und seine Insassen freuten sich...

Zu früh! Hä hä! Meine letzte Rakete traf...

Mission 2.3 Tactical Run **5 Mission Goals (Öltanks) – sehr leicht**

Die Handvoll Werwölfe und Panzer bereiten nach The Last Sacrifice nun wirklich keine Probleme. Kein Wunder, daß es weder Wingman- noch Artillerieunterstützung gibt.

Mission 2.4 Rivers Run Deep **14 Mission Goals – nicht schwer**

Das übliche Bild: Panzer, Geckos, Werwölfe.

Der Wingman ist wieder dabei, die Artillerie nahezu überflüssig.

Mission 2.5 Night of Death **3 (!) Mission Goals – wie der Name schon sagt, die reinste Hölle...**

Jetzt geht das große Rätselraten los. Welche drei Ziele muß ich denn treffen? Mal nachsehen, welche Waffen ich denn diesmal dabei habe... jeweils acht "Stingers" und "Hellfires", mein Wingman deren zwölf. Das macht zusammen 28 "intelligente" Raketen. Für nur drei Feinde? Pustekuchen! Ein erster Blick zeigt, daß da mindestens 1000 sind. Hilfe!

Da gibt es nur eins. Die Karte auf höchste Reichweite stellen, alle "Stingers" auf ankommende Werwölfe abfeuern und sich sonst nur darum kümmern, die blinkenden Pünktchen auszumachen... ansonsten bin ich verloren und darf 2.4 wiederholen.

Mission 2.6 Thirsty Werewolves **4 Mission Goals (Ölfäßchen)**

– wesentlich leichter als 2.5

Schnell von einer Tankstation zur nächsten fliegen und die Artillerie beschäftigen. Sie wird's schon regeln. Die Geckos und Werwölfe können mich mal.

Mission 2.7 Spiritual Reclamation **11 Mission Goals – mittel**

Es gibt schlimmeres. Die Artillerie hilft auch bei diesem Einsatz.

Mission 2.8 Volcanic Nightmare **19 Mission Goals – schwer**

Meint der Gegner etwa, er habe sich gut in einer Vulkanegend verschanzt? Er hat nicht mit mir, meinem Wingman und unserer Artillerie gerechnet. Eventuell klappt es sogar gleich zu Beginn, das zum Start bereite Werwölfsrudel mit der Artillerie aufzumischen. Und falls nicht...

Mission 2.9 Valley of Instant Death **16 Mission Goals (Bodenziele) – schwer**

Nicht dem Todestal zu nahe kommen, sondern die Artillerie benachrichtigen.

Mission 2.10 Wolfpack **12 Mission Goals (Geckos und Panzer) – sehr schwer**

"This is the big one" würde Colonel Halcyon sagen. Die wichtigen Ziele sind allesamt gut versteckt und schlecht anzufliegen. Es gibt keine Artillerieunterstützung. Auch sonst reicht die Bewaffnung kaum. Auf einen Werwolf kommt genau ein "Stinger".

Na, dann. Gute Nacht!

The Incredible Machine

Uwe Keim aus Gammelshausen betätigt sich als Weihnachtswurm. Wenn man das Spiel am 25.12 eines Jahres startet, bzw. das Datum entsprechend ändert, z.B. mit dem DOS-Befehl "Date", hat man im Editier-Modus ein zusätzliches Bauteil zur Verfügung. Das Teil hat zwar keinerlei Funktion, ist aber ein netter Gag der Programmierer.

Laßt Euch überraschen.



Wie unschwer zu erkennen ist, haben diesmal die "Paßwort-Jäger" gehörig zugeschlagen. Wer an dem einen oder anderen Obermotz nicht vorbei kommt, oder ständig an derselben, besonders kniffligen Stelle scheitert, nimmt sich einfach das Paßwort zum nächsten Level und umgeht die frustrierende Situation auf nicht ganz faire, aber einfachste Art. Neben den zahlreichen Code-Listen präsentieren wir Euch jedoch auch ein paar hilfreiche Karten zu *Super Mario Land 2* und *Sonic 2*. Die toll gezeichneten *Sonic-2*-Karten brachten Manuel Gerber ganze 777 Mark. Da

die Endgegner aus Segas Weihnachtshit nicht eben die leichtesten sind, dürften sich Sega- und Igel-Fans freuen.

Wenn Euch die 777 Mark, die auf Eurem Konto landen könnten, nicht egal sind, bringt den Cheat, die Paßwörter oder fein säuberlich gezeichnete Karten zu Papier und schickt sie an die **POWER PLAY**. Wir schauen uns alles an.

Cooler Ram's und die schönsten Obermotze wünscht Euer

Kuno

TIP DES MONATS

Sonic 2 (Mega Drive)

Manuel Gerber aus Oberrohrdorf zeichnete alle Endgegnertaktiken des blauen Igels und seiner Konkurrenten auf Papier. Nun sollten alle Schwierigkeiten mit Dr. Robotnik der Vergangenheit angehören. Die 777 Mark hat er sich damit locker verdient.

LEGENDE © Manuel Gerber



Sonic



Sonic-Nachbau (letzter Gegner)



Dr. Robotnik



Baby Robotnik (Endgegner Nr.8)



Plattform, die sich nach unten dreht (Endgegner Nr.2)



In diese Richtung bewegt sich Robotnik



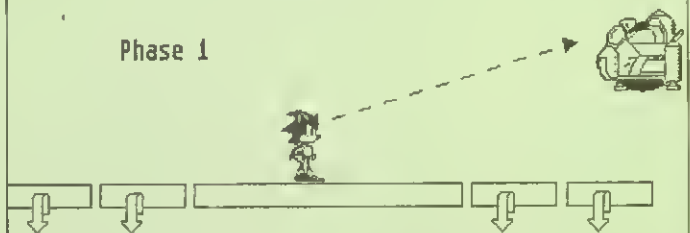
Geschosse, spitze Teile, Lava... von Robotnik abgefeuert



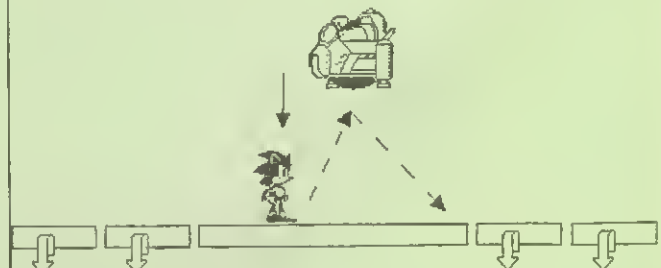
In diese Richtung muss ein Sonic-Angriff ausgeführt werden

LEVEL 2

Phase 1



Robotnik tankt blaue Flüssigkeit auf



Robotnik wirft Flüssigkeit auf Sonic

LEVEL 1

Phase 1



Robotnik fährt auf Sonic zu

Phase 2



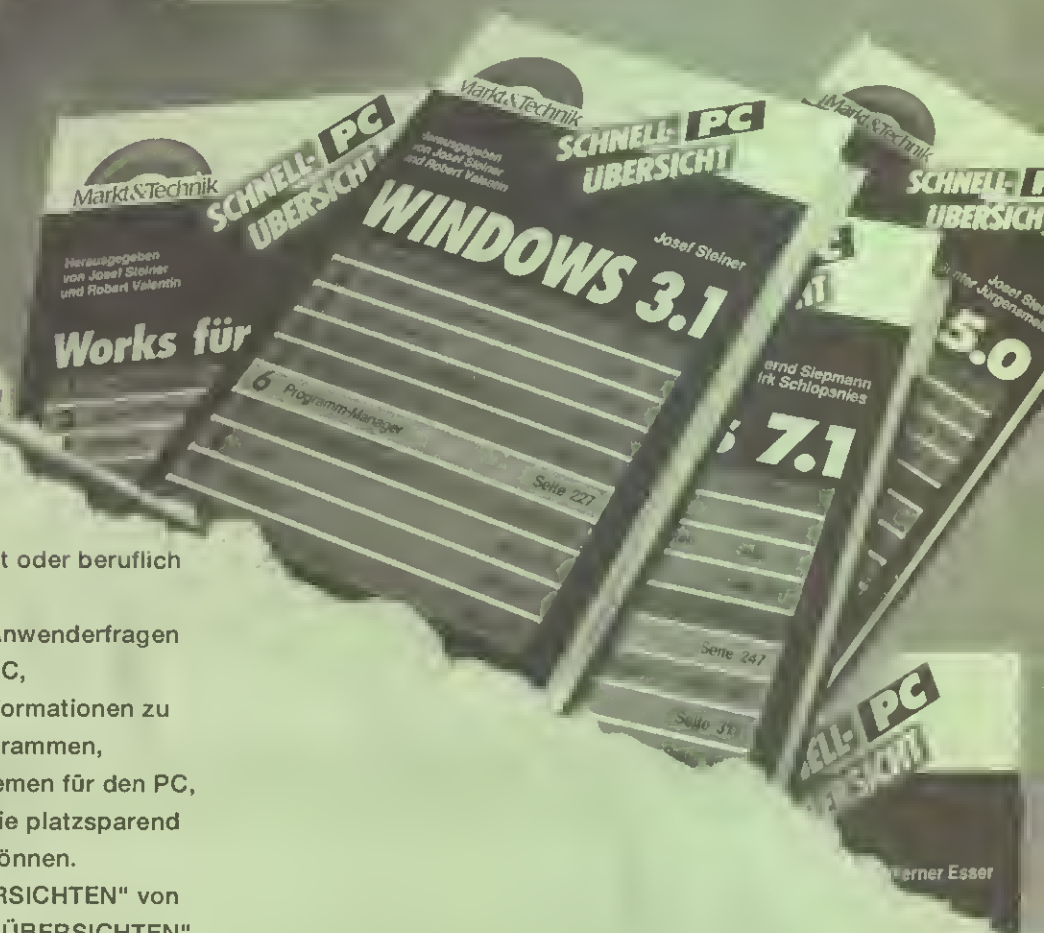
Robotnik fährt auf Sonic zu

Phase 3



Robotnik schiesst den "Bohrer" ab

SCHNELL + KOMPAKT



Sie arbeiten an Ihrem Computer – privat oder beruflich
– und brauchen...

...die schnellste Antwort auf tägliche Anwenderfragen
während Ihrer Arbeit am PC,

... den direkten Zugriff auf wichtige Informationen zu
allen gängigen Anwendungsprogrammen,

Programmiersprachen und Betriebssystemen für den PC,

... das kompakte Computerbuch, das Sie platzsparend
neben Ihren Computer legen können.

Kurz: Sie brauchen die "SCHNELLÜBERSICHTEN" von
Markt&Technik! Denn nur die "SCHNELLÜBERSICHTEN"
von Markt&Technik bieten Ihnen so viel Informationen
auf so wenig Raum!

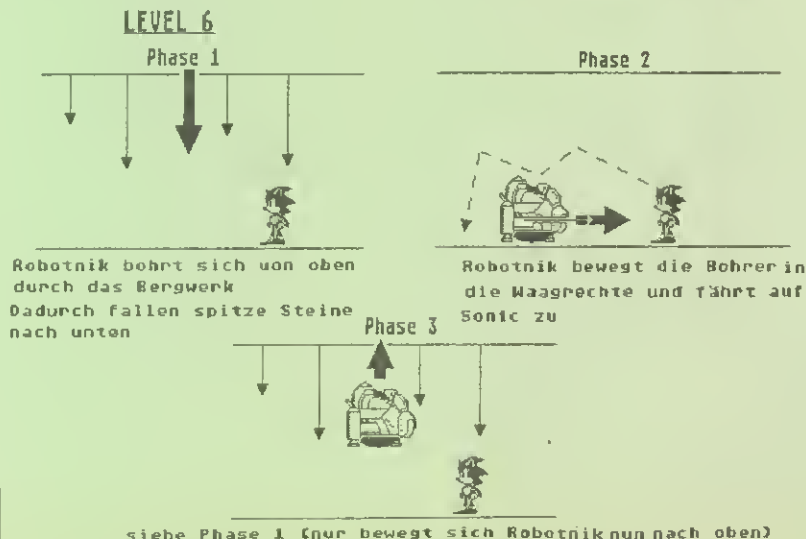
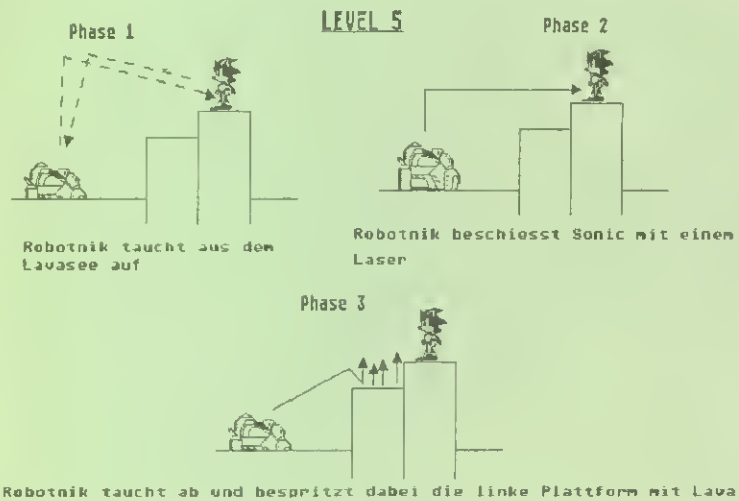
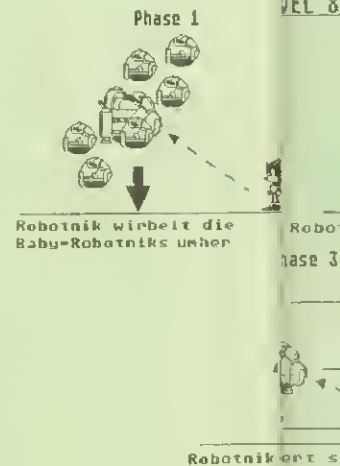
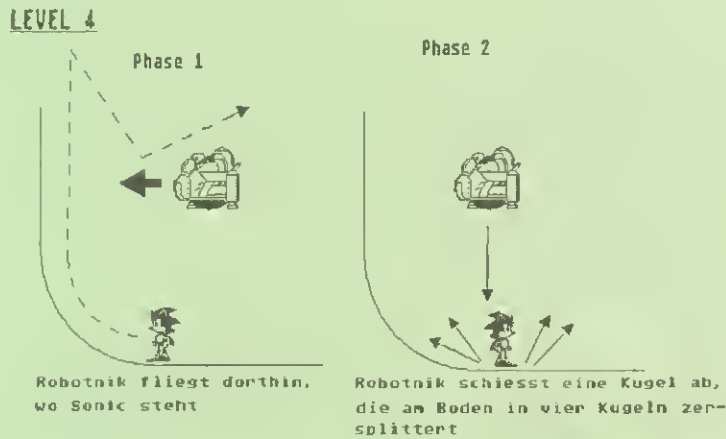
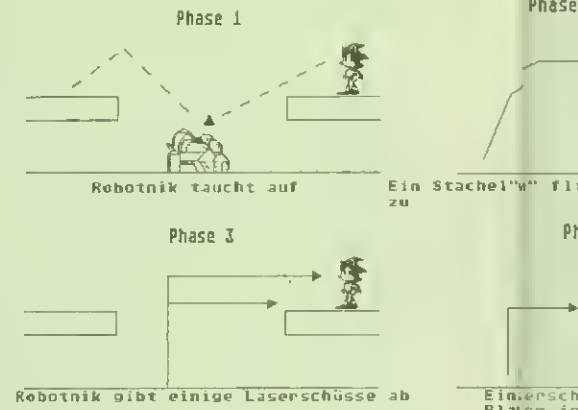
Und das für DM 39,- pro Band!

Jetzt im Buch- und PC-Fachhandel oder in den
Computer-Abteilungen der Warenhäuser.



Markt&Technik

Markt&Technik Bücher- das Erfolgs-Programm
für Ihr Programm!



eins auf die Nase, bevor er die Flüssigkeit abwirft. Letzterer weicht ihr aus, indem ihr Euch auf die drehende Plattform stellt und eiligst wieder runter springt.

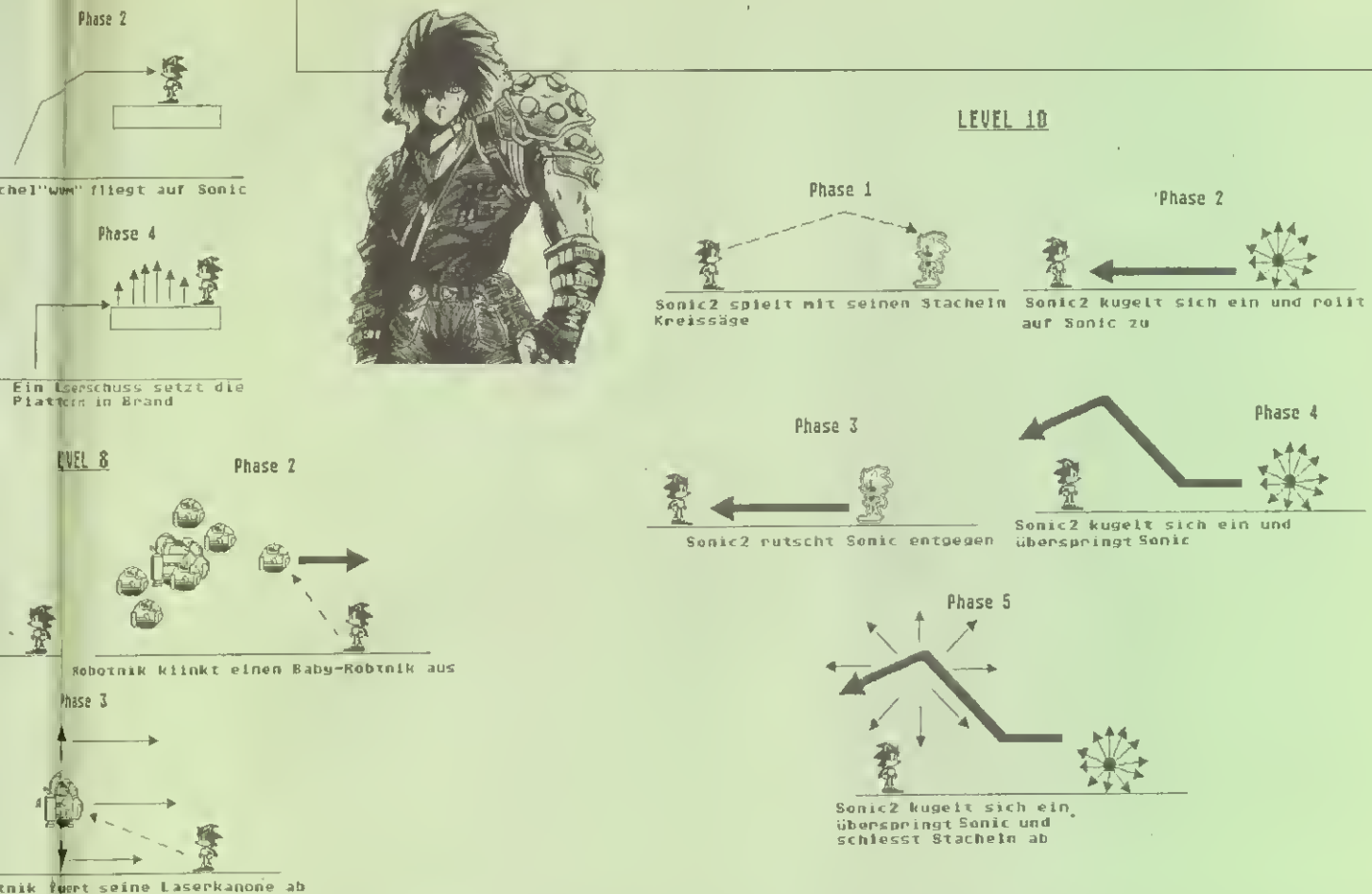
Level 3: Zuerst dem Giftpfeil ausweichen. In Phase 2 Robotnik einen Schlag versetzen.

Level 4: In Phase 1 wartet ihr ganz links bis Robotnik fast über Euch ist und startet eine Dash-Attack. Sobald Sonic über Robotnik ist, drückt ihr nach rechts – Treffer. In Phase 2 lauft ihr kurz bevor Robotnik die Kugeln abwirft, nach rechts (langsam) und startet Phase 1.

Level 5: In Phase 1 so oft auf sein U-Boot springen, wie möglich. Steht Robotnik in Phase 2 links, überspringt ihr rechts den Schuß. Steht er rechts, duckt ihr Euch auf der linken Seite. In Phase 3 stellt ihr Euch einfach auf die entgegengesetzte Seite von Robotnik.

Level 6: Zuerst nur ausweichen. In Phase 2 springt ihr zwei mal auf Robotnik.

Level 7: Zuerst auf Robotnik und dann wieder auf die Plattform springen. Geratet ihr ins Öl, hilft triggern weiter. In Phase 2 lediglich den Wurm überspringen. In Phase 3 nur ausweichen, in Phase 4 hochspringen, wenn der Laser auftrifft.



Neu in Essen

Der Shop, der keine Wünsche offen läßt!

AMIGA
IBM
ATARI

GAMESTORY

**SUPER NES
MEGA DRIVE
GAMEBOY**

Computer- & Videospiele

Rüttenscheider Straße 181 · 4300 Essen 1 · Telefon 0201/77 72 25

Öffnungszeiten:

Montag bis Freitag 10.00–18.30 Uhr, Donnerstag 10.00–20.30 Uhr, Samstag 9.00–14.00 (16.00) Uhr

Preislistenauszug (Stand 4. 2. 1993)

Gesamtpreisliste gegen 1,70 DM in Briefmarken.

Computer						Console: Super NES					
Program		IBM	Amiga								
Aces of the Pacific	dA	\$9.90	—	Indiana Jones 4	dV	104.90	99.90	Action Replay pro			149.00
Archer MacLean Pool	dA	—	—	Jimmy White Snooker	dA	76.90	66.90	Desert Strike	(US)		134.90
A 320	dV	104.90	104.90	Kings' Quest 6	dV	99.90	—	Hook	(US)		134.90
ATAC	dA	104.00	Vorb.	Joe & Mac	dA	72.90	66.90	Jimmy Connors	(US)		134.00
Burning Steel	dV	94.90	—	Laura Bow 2	dV	89.90	—	Mystical Ninja	(US)		134.00
Comanche	dV	104.90	—	Lotus 3	dA	—	64.90	Mario Kart	(dI)		99.90
Castles 2	dA	89.90	—	Legend of Valour	dV	99.90	99.90	NBA All Stars	(US)		134.90
Civilization	dV	109.90	94.90	Links 386 pro	dA	109.90	—	Prince of Persia	(US)		134.90
Car & Drive!	dA	94.90	—	Rome AD 92	dA	89.90	76.90	Sun Gun	(dI)		99.90
Das Schwarze Auge	dV	94.90	94.90	Shardock Holmes	dV	99.90	—	Super Star Wars	(JP)		149.90
Dynablaster	dA	84.90	64.90	Slage	eV	74.90	—	Zelda 3	(dI)		99.90
F1 Grand Prix	dA	109.90	84.90	Star Control 2	dA	82.90	—	Universal Adapter			49.90
Falcon 3.0	dA	109.90	—	Streethigher 2	dA	Vorb.	64.90	Streetfighter 2	(dI)		99.90
Falcon Miss.	dA	66.90	—	Star Trek	dV	94.90	—				
Fire & Ice	dA	—	64.90	Sensible Soccer	dA	—	64.90				
Front Page Sport F.	eV	78.90	—	Summer Challanga	dA	79.90	—				
Gunship 2000	dA	109.90	Vorb.	Task Force	dA	109.90	—				
Gunship Mass.	dA	66.90	—	Ultima 7	dV	104.80	—	Action Replay pro			149.00
Harden's 3	eV	79.90	—	Ultima Trilogy	dA	79.90	—	Desert Strike	(US)		129.90
Hexuma	dV	94.90	94.90	Ultima Underworld	dA	89.90	—	Dragon Fury	(US)		109.90
History Line	dV	89.90	99.90	Ultima Underworld 2	dA	84.90	—	Rampart	(US)		119.90
Harner Jump Jet	dA	109.90	—	Wing Commandai 2	dV	99.90	—	Sonic 2	(dI)		99.90
Incredible Mashine	dA	84.90	—	Wayne Gretzky 2	eV	—	64.90	World of Illusion	(dI)		99.90
				Zool	dA	—	64.90	T2 Arcade	(US)		109.90

Alle auf dem Markt erhältlichen Spiele sind bei uns zu beziehen! Preise für zwischenzeitlich erschienene Neuheiten bitte telefonisch erfragen!
 Irrtum & Druckfehler vorbehalten — Versandkosten: bis 140,00 DM Warenwert 9,00 DM, ab 140,00 DM Warenwert 6,00 DM, ab 200,00 DM Warenwert frei.

Wir zählen auf Euch!

Ladenlokal

Versand

NHLPA Hockey (Super NES)

Die **NHLPA-Hockey**-Paßwörter auf einen Blick

Fertig für die Eiszeit? Nico Urmetzer aus Mönchengladbach erspielte einige **NHLPA-Hockey**-Paßwörter und erleichtert Euch somit den Einstieg in EA's Best-of-Seven-Liga.

MDNTREAL :

- HARTFORD
- BUFFALLO : DN4NGW3097FXRJ7Y
- NEW JERSEY : DN9TW6FY756CT9V
- DETROIT(FINALE) : DPG0VTF5TNCCKF6J

MONTREAL (BEST OF SEVEN) :

- HARTFORD :
 - 1-0 F56BP97MB7Y6H2Z8
 - 2-0 F6WW9Y6JM7J8XN39
 - 3-0 F7KFX521RGL4LD8
 - 4-0 F5NX9NFZSCDVMK8Y
- BOSTON :
 - 1-0 F6CGW9DWBFL286SS
 - 2-0 F611GYDCY1HP152L
 - 3-0 F7RK2KB8H3PZPTZF
 - 4-0 F5V2KF9GMDR6HXF5
- NEW YORK :
 - 1-0 F6JL4280ZPYW31XL
 - 2-0 F665RP7X8GB9Y7GC
 - 3-0 F7XRBB7GLSJ1KCXT
 - 4-0 F506PWJMO7B09ZNV
- DETROIT(Finale) :
 - 1-0 F6PR9HHJCDD860S8
 - 2-0 F7C9W4GDPKHJ31XN
 - 3-0 F72WGSDB1RKT0202

Level 8: In Phase 1, kurz bevor die Babys kreisen hochspringen und zudreschen. Danach den Kleinen anlocken und vom Himmel pusten. Zum Schluß dem Laser durch springen ausweichen und immer näher zu Robotnik rücken. Nun nur noch einen kräftigen Sprung auf dem Doc landen.

Level 9: Hier immer alle Ringe wiedereinsammeln. Nun

ständig in Bewegung bleiben und vor dem Laser flüchten. Angriffe nur von der obersten Plattform starten.

Level 10: Zuerst dem "Sonic" auf die Stirn, nicht auf die Stacheln, hüpfen. Nun den Zwilling zweimal überspringen. In Phase 2 ebenfalls hochspringen. In Phase 3 läuft Ihr unter dem Gegner hindurch, in Phase 4 bleibt Ihr stehen.

Inserentenverzeichnis

A3 GmbH	59	Funware	13	Kaurmann	36	Royal Soft	37
ASI	3. US			Kingsoft	117		
		Galaxy Software	125	Konami	4. US, 133	Soft & Sound	57
Bachler	38	Game Shop	87	KSK Schöneich	71	Softpower	110
BAT	35. 2. US	Gameline	149			Softsale	49
Berry Lösungsservice	63	Gamestore	85	Magic Line	71	Software 2000	145
Bomico	10/11, 47	Gamesworld	65	Markt & Technik Verlag			
		GCS	63	50, 103, 128, 139, 141		Traumfabrik	26/27
Computer-Box	108	Gnadenlos	93	Media Point	131		
Computerworld	48	Gross Electronic	110	Micro Magic	36	Ungerer	68
CPS	19			Multimedia Soft	119		
CPS Frank Heidak	77	Hamo	71	Müthing GmbH	43	Versand	99
		Hard & Soft	63				
Dynamic Soft	75			Nintendo	7	Weltbild Verlag	75
		Joysoft	73			Westfalenhalle	93
Electronic Arts	129, 137	Junker		Okay Soft	36	Wial Versand	54/55
Esser-Soft	68	Computersoftware	130				
		Juwel	125				
Fandango	125			Philip Morris	17		
Funtastic Computerware	23	Karosoft	69	PowerSoft	121		

Einem Teil der Auflage liegt ein Prospekt des Interess Verleges bei.



World of Illusion (Mega Drive)

Wer im neuesten Mickey-Mouse-Abenteuer gnadenlos festsetzt, sollte die Paßwörter von Ulrich Neu aus Hamburg ausprobieren. Macht Euch in Zukunft also ein Oberschurke große Probleme, überspringt Ihr ihn einfach.

Stage 1 Enchanted Forest (Verzauberter Wald)

Mickey : Q♠ K♥ Q♥ K♠
Donald : K♥ Q♠ Q♥ K♠
Beide : K♥ K♦ K♠ K♠
Boss : Spider (Spinne)

Hier die vollständige Liste der Passwords für World of Illusion für das SEGA Megadrive.

Stage 1 Enchanted Forest (Verzauberter Wald)

Mickey : Q♠ K♥ Q♥ K♠
Donald : K♥ Q♠ Q♥ K♠
Beide : K♥ K♦ K♠ K♠

Stage 3 Underwater Adventure (Unterwasserabenteuer)

Mickey : K♥ K♠ K♦ Q♠
Donald : K♠ K♥ Q♥ K♠
Beide : K♦ Q♠ K♥ Q♥

Das Erste Extraleben ist links oben den Gang entlang versteckt, der bei den zweiten Luftblasen abzweigt.

Stage 4 The Library (Die Bibliothek)

Mickey : Q♥ K♦ K♠ K♠
Donald : Q♥ K♦ K♥ K♠
Beide : Q♠ Q♥ K♠ K♠

Hier kann man einen Haufen Extraleben abziehen, wenn man nach dem Einsammeln eines Solchen einen Bonusraum (Bonbondose) aufsucht, da danach das Extraleben wieder da ist.

Stage 5 The Magic Box (Die magische Schachtel)

Mickey : K♦ K♠ K♥ K♠
Donald : K♠ K♥ K♠ K♦
Beide : K♠ K♦ K♠ K♥

Vorsicht vor den Herzen mit denen die Spielkarten schießen. An manchen Stellen ist es günstig sich zu ducken und den Kartentypen in dieser Stellung eine mit dem Magielappen zu fegen.

10:1 FÜR DIE NATUR DER NEUEN BUNDESLÄNDER.



Von der Ostsee bis zum Elbsandsteingebirge konnten unmittelbar vor der Wiedervereinigung mit der Hilfe des WWF 5 Nationalparks und über 30 andere Schutzgebiete eingerichtet werden.

Ich möchte mehr über die Arbeit des WWF in den neuen Ländern wissen. Bitte schicken Sie mir Informationen.

Name: _____

Adresse: _____

WWF, Postfach 99 40200 Frankfurt/Main 90, Tel. 069 7623 08 32

Verbildlicht! Jetzt stehen in den neuen Bundesländern 10% der Fläche unter Naturschutz. Gegenüber nur gut 1% der alten Länder. Viele Tier- und Pflanzenarten, die an Weiden längst verschwunden sind, haben hier überlebt. Damit sich unsere Fehler in Osten nicht wiederholen, setzt der WWF alles daran, diese in Europa einzigartigen Naturlandschaften zu bewahren. Unterstützen Sie uns dabei!



Mensch, die Zeit drängt.

NEU GAME SHOP NEU

W.-8950 Kaufbeuren Alte Poststr.2

Tel.: 08341/100847 Fax: 74117

Inh. Erhard Rauche



z.B.:

MULTIMEDIA PRICE BREAKERS

Super Nintendo

Streetfighter 2 dt. 99.-
Super Mario Kart dt. 99.-
Mario Paint 99.-
Ghouls'n Ghoust's dt. 99.-
Super Scope 6 149.-

Sonic 2 dt. 99.-
Greendog 99.-
Double Dragon 99.-

Hardware

Audio Blaster Junior 139.-
Audio Blaster 2.5 199.-
Audio Blaster Pro 4.0 349.-
Movie Blaster 599.-
Speedstar 24X 369.-
ET 4000 179.-
CD-ROM Laufwerke ab 450.-

MS Dos

Indiana Jones 4 dt. 99.-
Monkey Island 2 dt. 99.-
Comanche dt. 109.-
Links 386 Pro 99.-

Weitere Angebote

bitte tel. erfragen
Lieferung p. NM 9.-
Express 7.-
Druckfehler u. Preissturm vorbehalten

Ecco the Dolphin (Mega Drive)

Mit einem herzerreißenden "Fieeeeep" schnellte Uwe Qberbeck aus Göppingen mit seinem Delphin durch die Ultraschallmauer und präsentiert Euch sämtliche Paßwörter zu Segas Unterwasserabenteuer.

Level	Code
Undercaves	GDOATNCH
The VENTS	TOPLACCU
THE LAGOON	EGKYTAJV
RIDGE WATER	ROPPLYME
OPEN OCEAN	TYVAMYMX
ICE ZONE	KFOXGNMF
HARD WATER	URWTGNMP
COLD WATER	CPDQGNMP
ISLAND ZONE	WQMFJNR
DEEP WATER	SQWXCFLX
THE MARPLE SEA	ERVBJFLA
THE LIBRARY	XKPFJFLA
DEEP CITY	VRAJYRMC
CITY OF FOREVER	CRVARQLT
JURASSIC BEACH	RKVAUNLO
PTERANODON POND	PNOFUNLM
ORIGIN BEACH	XDJTUNLJ
TRILORITE CIRCLE	ATCMUNLZ
DARK WATER	SVWFUNLQ
THE TURF	ECOINCRS
THE LAST FIGHT	NJTLORKZ
WELCOME TO THE MACHINE	NNNNNNNN

Lotus Turbo Challenge (Mega Drive)

Alle Paßwörter zu EA's Lotus-Adaption verfolgte Michael Schütze aus Bonn mit seinem heißen Ofen. Und hier sind sie:

Level 2: Night	SLEEPERS
Level 3: Fog	HERBERT
Level 4: Snow	BUSINESS
Level 5: Desert	APPLEPIE
Level 6: Interstate	STANDISH
Level 7: Marsh	MALLOW
Level 8: Storm	TEA CUP



Sküljagger (Super NES)

Paßwörter zum üblen Säbelgerassel Sküljagger gefällig? Martin Kluge aus Königsbrunn

erschlug sich die vier Paßwörter. Zu den letzten beiden Levels gibt's leider keine Paßwörter.

- Chapter 1: Cruel Man Cr Bird
- Chapter 2: Claws Is Mean Dock
- Chapter 3: Big Wild Angry Fly
- Chapter 4: Fly Home Sword

Wing Commander (Super NES)

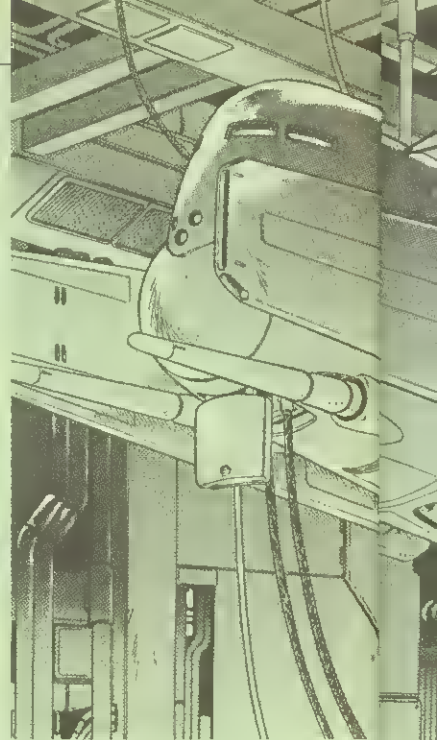
Alle Paßwörter zu Origins Wing Commander erballerte sich Christian Kollarits aus Oberpullendorf. Gebt als Codenamen "AVATAR" ein und schon funktionieren folgende Paßwörter:

Enyo	---
Mc Auliffe	1RCBMGDCZW
Gateway	JHBBMBDLMW
Gimle	1GCVFJVCHH
Brimstone	XQBVKDBCQO
Chengdu	1QBVCNKL4H
Dakota	1RFHHBCBZW
Port Hedland	1HDKCBMMOW
Kurasawa	JHNFRXWBCO
Rostov	JHNWRV4L8H
Hubble's Star	JQDHMDML00
Venice	JRNWT1XMVC
Apocalypse	XOF0MDLLQC

Super Mario Land 2 (Game Boy)

Jenny Schrader aus Seeheim kartographierte die nicht gerade leichte Pumpkinzone aus Marios zweitem Game-Boy-Abenteuer. Allen Mario-Hassern steht das Tor zum Oberbösewicht nun ein wenig weiter offen.

Wer alle seine Extraleben mit abspeichern will, sollte den Trick von Sebastian Völk aus Bonn benutzen. Ihr drückt während des Spiels einfach A, B, Select und Start gleichzeitig (Gama-Boy-Reset) und schaltet den kleinen Gefährten wenn

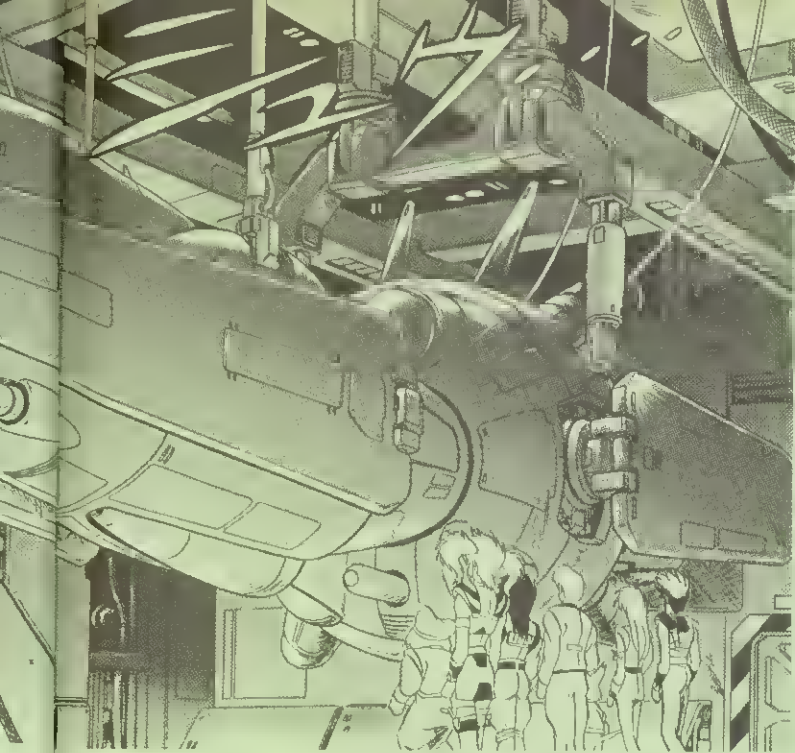


das Titelbild erscheint ab. Wenn ihr den Game Boy wieder anschaltet, geht ihr in die abgespeicherte Röhre und fangt zwar am Anfang des Levels, aber mit allen Goldmünzen und Extraleben an.

Tiny Toon Adventures (Super NES)

Jan Nierhoff aus Bochum knabberte sich durch Konamis neuestes Hüpfespektakel und lieferte alle Paßwörter ab. Die Namen der niedlichen Toons findet ihr auf den letzten Seiten der Anleitung.





Fortsetzung v. Tiny Toon

Level 2	Little Beeper Montana Max Elmyra
Level 3	Gogo Dodo Shirley the Loon Sweetie
Level 4	Bookworm Plucky Duck Babs Bunny
Level 5	Gogo Dodo Calamity Coyote Little Beeper
Level 6	Montana Max Babs Bunny Sweetie

Jimmy Connors Pro Tennis Tour (Super NES)

Frank Feichlewr aus Qppenheim gewann alle hochdotierten Turniere in Blue Bytes genialer Tennis-Simulation. Die folgenden Paßwörter helfen über ein verlorenes Turnier locker hinweg.

JIMMY CONNORS TENNIS

Paßwörter (Professional)

Februar	BWBM *G*4 *N*G **** *Q** **** **** *G** TCD2
März	CHGS *G*D BM*H *K*K *CTH *K*D *L*M *G*C TW39
April	DRDD VM*D BZ*M *T*T TPTM *W*H *L*Z *K*K TW5H
Mai	FCFR B1*D B4*1 *5*T *Z*0 *W*Q *P*Z *N*P TMQH
Juni	GZGB C6*TS B9*6 THBT *4*0 *W*Q *P*Z *N*P TCXC
Juli	HAJ5 WJ*VZ BDB* BXBT *9*0 *W*Q *P*Z *N*P TWTP
August	JFK5 WJB7 BDBS VSB3 *9T6 *7*T *X*7 *T*T TMKJ

Prince of Persia (Super NES)

Da Besitzer eines amerikanischen Moduls mit den Paßwörtern der Japan-Version nichts anfangen können, drucken wir hier noch einmal die "amerikanischen" Levelcodes der Geschicklichkeitsschatz ab. Erik Heneka aus Neuthard erspielte sie für euch.

Level 2:	M+1N32B
Level 3:	LZDR+XX
Level 4:	C8W5WLR
Level 5:	3GHWRZR
Level 6:	978WT5R
Level 7:	L8K3BWR
Level 8:	CPKDB12
Level 9:	L572WKR
Level 10:	M4YT22I
Level 11:	3ZJCLGV
Level 12:	VXYXDLI
Level 13:	LN8K+V7
Level 14:	H3MFT+V
Level 15:	7M2HRWV
Level 16:	HC6XTKL
Level 17:	Q3NQ9NT
Level 18:	ZWJ1MNS
Level 19:	Q2GQST+
Level 20:	M4YT22I

Alle besiddotierten Turniere gwonnen!

Das Einsteiger-Trainings-Erfolgs-Programm

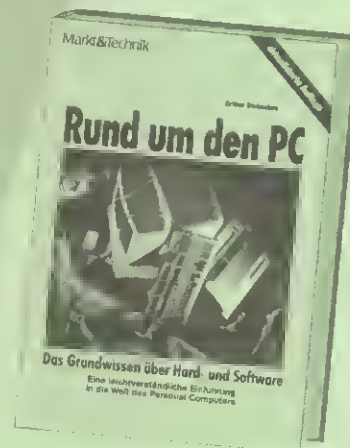
So einfach geht das.

Ein Buch von Markt&Technik - und aus dem PC-Einsteiger wird ein informierter PC-Anwender. Garantiert!

Eine leicht verständliche PC-Anleitung per Diskette - Ihre Wissensbasis für die Zukunft.
Helmpt Sydekum, Die ersten Stunden am Computer.
1991, 78 Seiten, inkl. 3,5"- und 5,25" Disketten
ISBN 3-87791-199-4



Ihr Grundwissen über Hard- und Software: Einsatzmöglichkeiten, Kaufhilfen, Hintergründe, Zusatzgeräte, Funktionsweisen.
Arthur Dickschus, Rund um den PC.
1992, 240 Seiten, ISBN 3-87791-268-0



Markt&Technik Bücher- das Erfolgsprogramm für Ihr Programm!



PLANET'S EDGE

Um das Clue Book nicht über zu viele Ausgaben zu verstreuen, sind nur die Planeten mit hohem bis extremem Schwierigkeitsgrad aufgeführt. Die Karten zu den anderen Levels könnt Ihr in der Redaktionsassistenten anfordern. Bitte nicht vergessen: frankierten und adressierten Rückumschlag beilegen. Kennwort: Planet's Edge.

Hier die Auflistung aller Sektoren mit dazugehörigen Planeten. Die mit * gekennzeichneten Planeten werden im Clue Book abgedruckt.

Algieba Sector

Talitha II

Subra II

Algieba IV

Kooshe Prime

Kornephoror Sector

* Rutilicus II

Savik Prime

Eltanin VII

Kochab II

Kornephoros III

Caroli Sector

* Denebola IV

Alula IV

Cor-Caroli I

Merak I

Alhena Sector

* Procyon

* Capella Prime

Alhena VIII

Hyades I

Zaurak Sector

Rana I

* Rasalmothal V

Zaurak II

Diphda IV

Ankaq Sector

* Fomalhaut VI

* Ankaq Prime

* Deneb II

Nashira III

Alrai II

Izar Sector

* Arcturus III

Mizar V

* Alkaid Prime

* Izar II

Vindemiatrix Prime

Alnasl Sector

* Alnasl Prime

Vega IX

* Ascella II

KORNEPHOROS SECTOR

Rutilicus II

Der Planet und seine Bewohner werden von den Cin-Sae-Spawn beherrscht. Sie haben sich als Geschäftsleute verschworen.

Clue Book, Teil 1

Die Erde ist auf geheimnisvolle Weise verschwunden. Ihr, als Mitglied der U.N.F.A., seid beauftragt sie wiederzufinden.

Setzt als erstes den Thermite Launcher etwas nach Südosten. Benutzt ihn in den Abwasserkanälen, um Eure Feuerkraft gegen größere Gruppen von Cin-Sae-Spawn zu verstärken. Der außerirdische Junge (bei A) fragt, ob Ihr Kaufleute seid. Verneint diese Frage, sonst greift er an. Sobald alle Cin-Sae-Spawn erledigt sind, gibt der Kolonist (B) Euch den Generator (auf Eltanin 7 im Einsatz). Der Anführer (C) benötigt Eure Hilfe, um den Transformer zu finden, der die Power der Kolonie wiederher-

stellen kann. Betretet die Kloaken bei (D). Ein Assault-Laser befindet sich etwa acht Quadrate nach links oben von (D). Nehmt sie auch mit in die Kanäle. Zwei bis drei Schuß genügen, um einen Cin-Sae-Spawn zu grillen!

Der Schalter (E) öffnet die Wand (1), der bei (F) die Wand (2), der Hebel (G) die Wand (3) und (H) öffnet Wand (4). Nehmt den Planet Tee (Dokument), Ihr benötigt es für die Auktion auf Kochab II. Der Hebel (I), ratet mal, öffnet die Wand (5). Dort findet die größ-

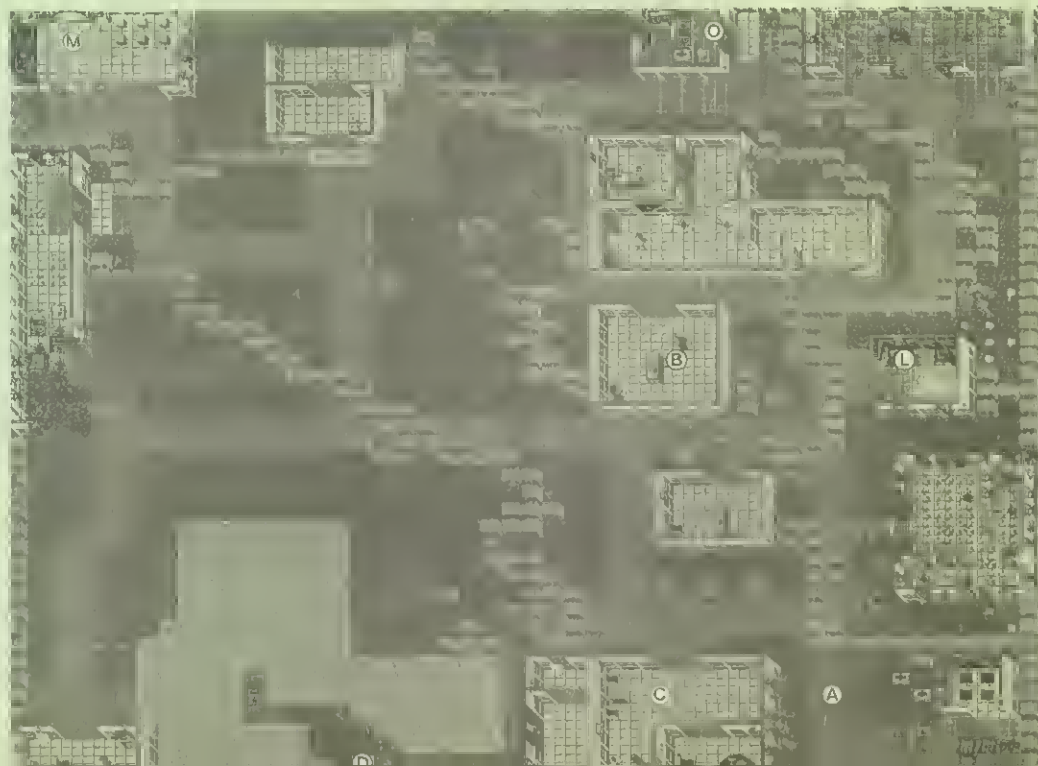
te Schlacht statt, die Ihr auf diesem Planeten gesehen habt. Hier ist der Thermite Launcher eine große Hilfe, feuert damit auf die Gruppen von Spawns. Der Ausgang (K), eine Leiter führt hinauf, bringt Euch zu (L), wo der Transformer steht. Kehrt auf gleichem Wege in die Kanäle zurück und geht durch den ersten Eingang wieder hinaus. Der Techniker (M) nimmt Euch den Transformer ab. Der Kopf der Kolonie (C) beschenkt Euch mit einer Besuchermarke, um den Handel mit den Verschwörern auf Sabik I zu erleichtern. Nachdem die Power wieder läuft, könnt Ihr (O) noch einen Besuch abstatten, dort warten einige interessante Sachen auf Euch.

Hinweise: Dieser Planet ist ein einziges Schlachtfeld. Eure Chancen stehen jedoch nicht schlecht, wenn Ihr folgendes beachtet: Plaziert Eure Mitstreiter geschickt, laßt die Spawn nie zu dicht herankommen, versorgt die Verwundeten und wählt Eure Waffen mit Sorgfalt aus.

CAROLI SECTOR

Denebola IV

Die Eldarin, Bewohner des Planeten Denebola IV, haben einen speziellen Lebenszyklus, der ihnen erlaubt, in den kalten Jahreszeiten einen Winter-



CAROLI SECTOR
Denebola 4

Die Attacken könnt Ihr beschränken, indem nur einer zu den Osttoren geht. Begleitend drückt den "C"-Schlüssel, um die anderen Mitstreiter kontrollieren zu können. Wenn alle

zu den Orbs laufen, wird garantiert einer gegen einen Schläfer oder eine Öffnung rennen. Um an den Topf zu gelangen, ist ein Kampf unvermeidbar. Verliert Ihr einen Kampf, beamt Euch weg. Auf einem Schiff könnt Ihr gesunden und Euch wieder an einen sicheren Ort der Oberfläche beamen. Im Tempel sind keine Feinde. Seid gut gerüstet und bewaffnet und speichert das Spiel vor diesem Planeten ab.

ALHENA SECTOR
Procyon

Um die Vormachtstellung dieses Planeten stehen zwei aggressive Rassen, die Scroe und die Evians, im Wettstreit. Die pazifistischen Dhoven, die immer wieder versuchen zu vermitteln, werden verachtet. Nur gestandene Krieger werden als Diplomaten anerkannt.

Geht zum Dhoven (A). Er besitzt ein Dokument (Tee), das Ihr auf Alhena Vill benötigt. Geht einfach die Schlucht hinauf.



ALHENA SECTOR Procyon

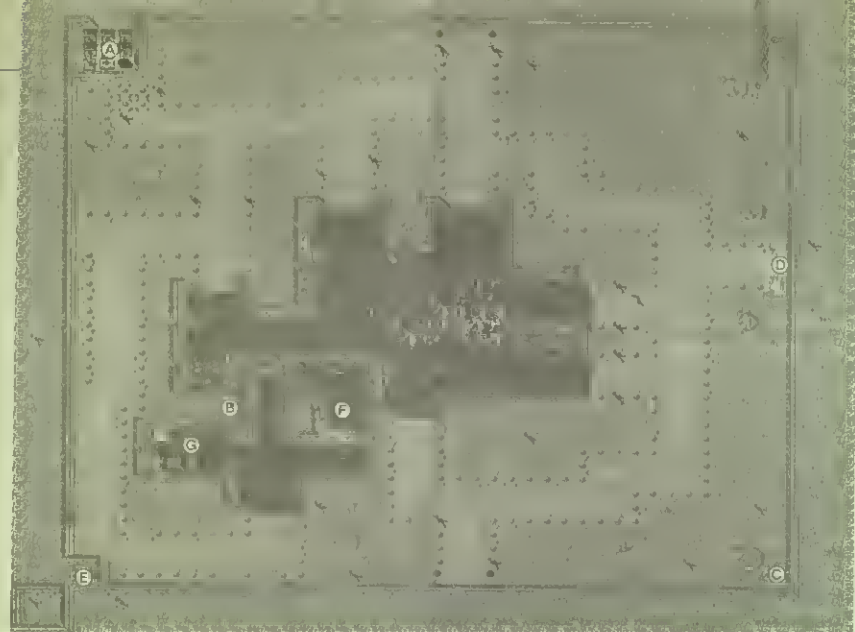
Hinweise: Seid Ihr nicht im Besitz der richtigen Ausrüstung, ist dieser Planet verteuflert schwierig. Tragt auf jeden Fall eine Battle-Laser und eine Ceramic-Rüstung. Euer bester Schütze sollte sofort auf die Scroe (links) feuern. Die Scroe tragen Reflec-Rüstung, ein ausgezeichnete Schutz. Nehmt ihre Rüstung nach einem erfolgreichen Kampf an Euch. Bekommt Ihr auch die Battle-Laser, stehen Eure Chancen viel höher. Streift nicht umher, erfüllt nur Eure Mission. Hier gibt es nichts zu holen, außer dem Tod.

Capella Prime

Die Scroe haben das Raumschiff Cebis Alban abgeschossen. Es ist auf Capella I zerfallen. Die Wrackteile sind weit verstreut. Die Überlebenden müssen sich gegen Noch-Wölfe, Krankheiten, Feuer und einigen Scroe, die sich herunterbeamen und nach Beute suchen, durchsetzen.

Ihr müßt von hier zwei Dinge mitnehmen: einen Leader Stone und den Flight-Recorder. Holt den Feuerlöscher (A). Räumt alles aus dem Weg, daß Euch aufhalten will. Geht an die Oberfläche zurück.

Benutzt den Feuerlöscher und geht durch die Wrackteile des Schiffes hindurch. Die Höhle (B) führt zu einer Insel auf der der Kapitän steht.



schlaf zu halten. Wenn sie erwachen, sind sie sehr hungrig. Ist keine Nahrung vorrätig, töten sie auch. Einige der Eldarin bleiben während der Zeit des Winterschlafes wach, um Geschäften nachzugehen und über die Schlafenden zu wachen.

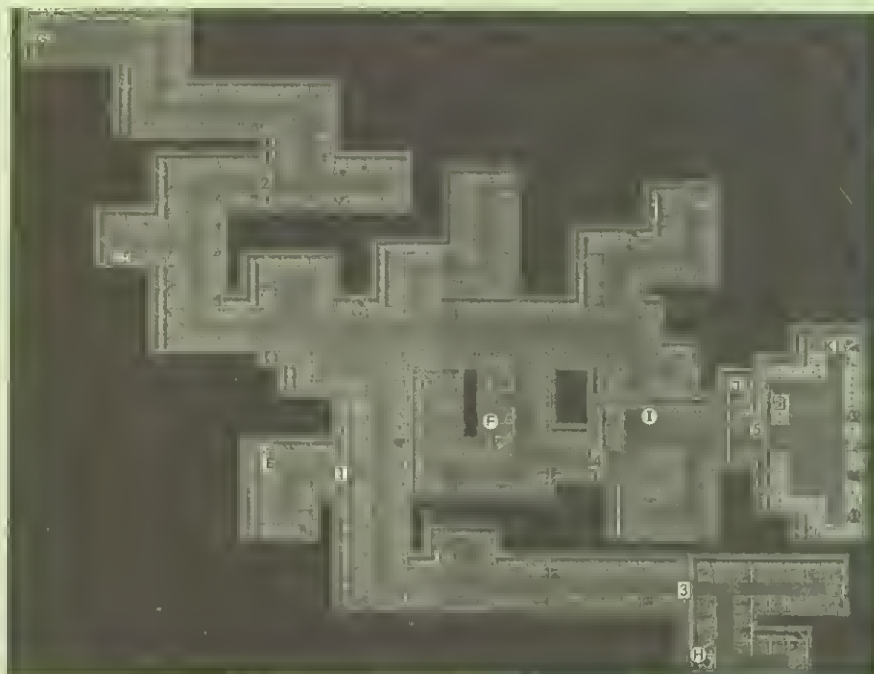
Ihr werdet nur das Schlepperstück (A) nehmen und später mit der Ysaf-Notiz hierher zurückkehren müssen. Es befinden sich Schiffspläne und andere technische Unterlagen hier.

Die erwartete Schiffsladung Lozam von Alula IV ist überfällig. Ihr müßt das Schlepperstück nach Alula IV bringen, um in den Kontrollraum zu gelangen. Vorher muß das Osttor geöffnet werden. Dazu nehmt die zwei Orbs (B + C) und setzt sie auf die Pfosten des Osttores. Die Tore öffnen sich, dahinter ist das gesuchte Stück des Schleppers. Hebt auch den Eldarin-Topf (E) auf. Sobald Ihr die Notiz besitzt, bringt sie Ysaf. Er ist der Eingeborene, dem Ihr als erstes auf diesem Planeten begegnet seid. Er gibt Euch den Tip, daß ein "Schatz" (F)

zu holen ist. Geht zuerst zum Kustos des Museums und gebt den Topf (von E) zurück. Daraufhin schließt er Euch den Tresorraum auf und Ihr könnt die technischen Unterlagen und Schiffspläne an Euch nehmen.

Hinweise:

Stellt sich jemand außerhalb des Tempels neben einen schlafenden Eldarin, erwacht dieser und versucht denjenigen wegen der Störung niederzubrennen. Befindet sich einer von Euch neben einer Vulkanöffnung, erscheint mit Wahrscheinlichkeit ein Feuerwurm, sein feuriger Atem ist heiß. Das Problem ist, daß jemand an die Öffnung oder den Schlafenden herantreten muß, um an die Gegenstände zu kommen, die außerhalb der Mauern lagern. Der Schläfer und der Wurm gebrauchen unterschiedliche Waffen. Wählt für Euch die Waffe aus, die Euch am besten vor dem Gegner schützt, der Eurer Meinung nach den meisten Schaden anrichten kann.



KORNEPHOROS SECTOR
Rutilicus
2/Karte 1

KORNEPHOROS SECTOR
Rutilicus
2/Karte 2

Sucht die Leiter an der gegenüberliegenden Seite. Sprecht mit dem Kapitän. Er weiß einiges über verschlossene Türen, z.B. das Paßwort zur Tür bei (C), und Flug-Recorder zu berichten. Den Flug-Recorder braucht Ihr für Catalog #38791 auf Alhena VIII.

Der Leader-Stone liegt in der Höhle hinter dem Feuer (D). Ein außerirdisches Mädchen wird von Noch-Wölfen angefallen. Ihr könnt ihr nicht mehr helfen. Erschießt die Wölfe und nehmt die Puppe mit. Gebt sie dem Fremden (E) und er schenkt Euch den Leader-Stone.

Hinweise:

Solltet Ihr Medipacks finden, gebt sie einem Arzt dieser Welt. Er verwandelt sie für Euch in Mini-Aid-Packs. Die Noch-Wölfe reagieren auf schnelle Bewegung. Geht langsam und schießt auf alle Wölfe, die Ihr seht. Sie sind in den Höhlen schwer auszumachen. Achtet darauf, die richtige Rüstung, möglichst die der Scroe, zu tragen. Wollt Ihr eine Höhle schnell verlassen, beamt Euch hoch und wieder herunter. Das bringt Euch an den Ort, wo Ihr zuerst hingebamt seid.

ZAURAK SECTOR Rasalthal V

Das weiße Loch verursacht im Wetter auf Rasalthal V Störungen. Einige Eldarin versuchen, die Wetterkontrollstation zu reparieren. Sie kommen jedoch nicht an die Spitze der Pyramide heran. Auf diesem Planeten muß Gray Buoy (vom Planeten Rana Prime, Sector Zaurak) platziert werden. Der berühmte Sleith-Vogel wohnt hier. Ihr findet außerdem ein paar Cyber-Stiefel und an-

ZAURAK SECTOR Rasalthal 5

dere technische Pläne.

Als erstes erkämpft Euch den Weg zur Tür (A). Sucht den blutbefleckten Boden ab und antwortet mit "Yes", wenn Ihr über die Drähte befragt werdet. Der Schalter, der die Tür öffnet, ist bei (B).

Als nächstes müssen mindestens zwei am Leben sein, um das Sicherheitssystem auszuschnallen. (C) öffnet die Wand, aktiviert jedoch auch eine Bombenfalle an dem braunen Quadrat beim Schalter. Benutzt das "C"-Kommando, um die Charaktere einzeln bewegen zu können. So betätigt nur einer den Schalter, während die anderen in Sicherheit im Korridor warten. Wenn die Wand offen ist, seht Ihr einen weiteren Schalter etwas weiter den Korridor hinauf. Damit öffnet sich eine weitere Wand. Dieses Mal wird einer von Euch von den anderen getrennt. Die anderen müssen zum gerade geöffneten Bereich gehen. Dort befindet sich noch ein Schalter, der den "Gefangenen" erlaubt, sich einige Schritte weit zu einem weiteren Hebel zu bewegen. Dieses Wippen-Spiel müßt Ihr einige Male wiederholen. Habt Ihr einmal angefangen, wird es offensichtlich sein, wie es zu machen ist.

Danach findet Ihr einen Raum mit vier Kisten (D) und einer Druckplatte (E). Benutzt wieder das "C"-Kommando, so daß nur einer in den Raum auf die Druckplatte geht. Die Kisten explodieren beim Betreten der Platte. Bei (F) findet Ihr eine Gleitbahn. Stellt sich einer darauf, werden alle nach (G) teleportiert. Unterwegs zur Leiter (H) stehen Cyber-Stiefel. Die Leiter führt zur Hauptebene der Pyramide. Geht nun zurück zur Gleitbahn. Benutzt die Cyber-Stiefel, um über die Bahn zu steigen. Die Stiefel springen ein Quadrat in die Richtung, in die Ihr steht. Schaltet die Sicherheitskontrolle (I) aus.

Springt über das Hindernis zurück und geht zum Seil (J). Es führt zum zweiten Level. Euer Anführer sollte die Cyber-Stiefel und die besten Waffen und Rüstung tragen. Er soll den Hebel (K) umlegen, der alle Fallen dieses Levels explodieren läßt. Daher sollten alle anderen Mitstreiter in der Nähe des Seiles warten. Vergeßt nicht, daß alle rot markierten

Quadrate Fallen sind. Benutzt die Cyber-Stiefel, um darüber zu springen. Um die Tür (L) zu öffnen, laßt irgendeinen Gegenstand bei (M) fallen. Der Weg führt zum nächsten Level.

Drei Fallen befinden sich rechts neben dem Eingang zum nächsten Level. Ein zäher, gut gerüsteter Mitstreiter

sollte auf eines der Quadrate treten, während die anderen um die Ecke warten. Mit Glück überlebt er.

Ihr habt das Claw-Puzzle erreicht. Sichert vor dem Betreten das Spiel! Beginnt auf dem gelben Quadrat. Folgt diesen Richtungsanweisungen genau.

1 runter	2 rechts
3 rechts	4 hoch
5 hoch	6 hoch
7 links	8 links
9 runter	10 runter
11 runter	12 rechts
13 hoch	14 hoch
15 hoch	16 links
17 runter	18 runter
19 runter	20 rechts
21 rechts	22 hoch
23 hoch	24 hoch
25 links	26 links
27 runter	28 runter
29 runter	30 rechts
31 rechts	32 hoch
33 hoch	34 links
35 hoch	36 rechts
37 runter	38 runter
39 links	40 links
41 hoch	42 rechts
43 hoch	44 rechts
45 runter	46 runter
47 links	48 hoch
49 rechts	50 runter
51 links	52 links
53 runter	54 rechts
55 rechts	56 hoch
57 links	58 runter
59 links	60 hoch
61 rechts	62 rechts
63 runter	64 links
65 hoch	66 hoch
67 hoch	

Nach erfolgreicher Beendigung des Puzzles erscheinen technische Pläne. Nehmt sie und geht zur Leiter. Habt Ihr einen Gray Buoy bei Euch, benutzt ihn an der Computerkonsole (N). Damit ist die Mission hier komplett.

Hinweise: Die Sleith-Vögel sind nicht besonders freundlich. Schießt auf sie. Nehmt ein Vogelei für eine spätere Mission auf Life Gallery mit.

ALHENA SECTOR Procyon

Mega Drive

Agassi Tennis	am	99,90
Alien III	dt	99,90
Alien Storm	jp	39,90
Alisia Dragon	jp	39,90
Arielle	dt	89,90
Atomic Robokid	am	29,90
Atomic Runner	am	89,90
Back to Future	am	49,90
Bad Omen	jp	49,90
Bare Knuckle	jp	49,90
Batmans Return	am	89,90
Block Out	jp	19,90
Buck Rogers	am	59,90
Cadash	int	49,90
Carmen Sandi	int	49,90
Chakan	dt	99,90
Chiki Chiki Boys	jp	69,90
Crude Blaster	jp	49,90
CrueBall	am	59,90
Dahna	jp	49,90
Dangerous Seed	jp	49,90
Darius II	jp	29,90
David Robinson	int	49,90
Deadly Moves	am	99,90
Death Duell	am	99,90
Desert Strike	am	89,90
Dick Tracy	jp	39,90
F1-Grand Prix	jp	49,90
F1-Hero	jp	49,90
Fantasia	jp	49,90
Fantasm Soldier	jp	49,90
Fatal Rewind	am	59,90
Final Boxing	jp	59,90
Fire Mustang	jp	39,90
Ghouls'nGhosts	am	59,90
Global Gladiator	am	109,90
Golden Axe II	jp	39,90
Gynoug	jp	39,90
Hellfire	jp	39,90
Indiana Jones	dt	99,90
Insektor X	jp	29,90
James Pond II	am	59,90
Jennifer C. Tenn.	am	99,90
Joe Montana II	jp	79,90
John Madden II	am	59,90
John Madden III	am	89,90
Jordan vs. Bird	am	79,90
Kid Chameleon	jp	49,90
Klax	jp	29,90
Lemmings	dt	99,90
Lotus Turbo Ch.	am	99,90
NHLPA Hockey	am	89,90
NHLPA Hockey	dt	99,90
Olympic Gold	jp	49,90
Out Run	jp	49,90
PGA Tour Golf	am	59,90
Powermonger	am	89,90
Quackshot	jp	39,90
Rampart	am	99,90
Rings of Power	am	59,90
Risey Woods	am	89,90
Road Rash II	am	89,90
Road Blaster	jp	59,90
Shadow of Beast	jp	29,90
Slime World	jp	39,90
Sokoban	jp	29,90
Sonic II	dt	89,90
Sonic II	jp	79,90
Space Gomola	jp	39,90
Streets of Rage II	jp	79,90
Streets of Rage II	dt	89,90
Super Air Wolf	jp	29,90
Taskforce Harri	jp	39,90
Tecmo WC	jp	49,90
Thunderforce IV	dt	89,90
ThunderFox	jp	39,90
Tiger Heli	jp	39,90
Toejam & Earl	jp	39,90
Toki	jp	39,90
Turrican	dt	45,90
Universal Soldier	dt	79,90
Valis SD	jp	39,90
Verytex	jp	29,90
Warrior World	jp	39,90
War Song	am	89,90
World of Illusion	dt	89,90
WWF Wrestling	dt	99,90
Zero Wings	jp	39,90
Afterburner III	CD	129,90
Aisle Lord	CD	79,90
Aleste	CD	129,90
Earnest Evans	CD	79,90
Heavy Nova	CD	59,90
Prince of Persia	CD	99,90
Sol Feace	CD	59,90
ThunderStorm	CD	79,90
WonderDog	CD	99,90
Euro Adapter		19,90
RGB Kabel lang		39,90
Joypad	DF	29,90
ActionReplayPro	dt	119,90
SuperMagoom		



MACHT TOTAL KRANK !!!

Nottelefon : 089 / 480 29 13

Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80



Super Nintendo

Alien vs Predator	jp	139,90
Axeley	jp	89,90
Axeley	dt	119,90
Battle GP	jp	59,90
Best of the Best	am	119,90
Bill Laimbeers	am	59,90
Birdy Rush	jp	59,90
Bulls vs Blazers	am	119,90
Cameltry	jp	69,90
Castlevania IV	jp	79,90
Chester Cheestah	am	139,90
Chuck Rock	am	109,90
Coemo Gang	jp	139,90
Cyber Formula	jp	59,90
Desert Strike	am	119,90
Devil Crush	jp	149,90
Dino City	jp	79,90
Dodgeball	jp	49,90
E.D.F.	am	69,90
Final Fight	am	109,90
FirePower	am	109,90
Ghouls'nGhosts	dt	89,90
Goal !!	am	129,90
Hole in One	jp	49,90
Hyper Zone	jp	89,90
Imperium	am	99,90
J.Conner Tennis	am	109,90
Kablooey	am	99,90
Lagoon	am	79,90
Lemmings	jp	69,90
Lethal Weapon	am	119,90
Magic Sword	jp	79,90
Magical Quest	am	129,90
Mario Kart	dt	89,90
NBA Basketball	am	119,90
NCAA Basketb.	am	119,90
NHLPA Hockey	am	119,90
Parodius	jp	109,90
Phalanx	jp	79,90
Populous	am	89,90
Prince of Persia	am	109,90
Prince of Persia	jp	89,90
ProBaseball	jp	39,90
Probotector	am	119,90
Probotector	dt	129,90
Puuh Over	am	99,90
Rampart	am	119,90
Road Runner	am	119,90
Robocop III	am	99,90
Rushing Beat II	JP	129,90
Sonic Blastman	jp	89,90
Star Wars	jp	139,90
Soulblader	jp	79,90
Super Fighter	jp	49,90
Super Pang	jp	99,90
Super Stadium	jp	49,90
Thunder Spirits	jp	59,90
Tiny Toon Adv	jp	149,90
TwinFighter	jp	49,90
WWF Wrestling	jp	79,90
Wingoommand	am	129,90
Zelda III	dt	89,90
Super Adapter		39,90
Super Scope	am	149,90
UFO Drive		699,90
Joypad	DF	29,90
RGB Kabel		49,90

Game Boy

Amplifier	9,90
Gürteltasche	9,90
Smartboy	9,90
Afterburst	jp 19,90
Astroids	am 29,90
Bill & Ted	dt 49,90
Blaster Master	am 55,90
Boxde	am 39,90
Fortress of Fear	dt 39,90
Gauntlet II	am 39,90
Gremlins II	jp 39,90
Humans	am 59,90
Loopz	jp 19,90
Mario Land II	am 69,90
Marius Mission	dt 49,90
MegaMan III	am 55,90
NBA Allstars II	am 59,90
Nemesis II	am 49,90
Puzzle Boy	jp 29,90
Palamedes	jp 19,90
Robocop	am 39,90
Side Pocket	am 39,90
Snow Bros	jp 29,90
Soccer Mania	am 29,90
Solomons Club	am 39,90
Spiderman II	am 59,90
Sport	am 29,90
T II Arcade	am 59,90
Terminator II	am 55,90
TMNT II	am 39,90
World Cup	jp 19,90
World Cup	dt 29,90
WWF II	am 59,90

Game Gear

Aerial Assault	jp 29,90
Bare Knuckle	jp 49,90
Batmans Return	am 69,90
Berlin Wall	jp 29,90
Buster Ball	jp 29,90
Devilish	am 49,90
Dodgeball	jp 29,90
Heavy w.Champ	jp 29,90
Kinetic Komet	jp 29,90
Lemmings	am 69,90
Monaco GP II	jp 49,90
Out Run	jp 39,90
Putt & Putter	jp 29,90
Shinobi	jp 39,90
Solitar Poker	jp 29,90
Sonic II	jp 49,90
Space Harrier	jp 29,90
Spiderman	am 59,90

Geschäftsführer:
Imprintspiele sind ohne deutsche Anleitung. Wir übernehmen keinerlei Gewähr für die Kompatibilität des Systems. Umweltschutz ist prinzipiell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach einem ersten kostenlosen Reparaturversuch oder getauscht. Bei Reklamationen bitten wir um telefonische Voranmeldung. Uebrigens: alle angebotenen Preise sind netto. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM Versandkosten.
Adresse: Badweg 10, 8000 München 80, Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80.

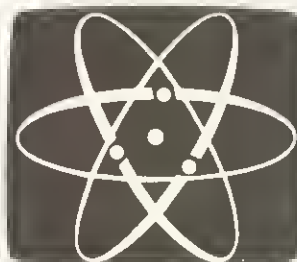
Zwei Themen – ein Ereignis

Hobby-tronic & ComputerSchau

16. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Hobby, Beruf und Ausbildung.
Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.

Sonderschauen: „Straße der Computer-Clubs“, „Historische Meßgeräte“, „Design-Radios (Unikotel)“.



9. Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

12.-16. Mai 1993

täglich 9-18 Uhr

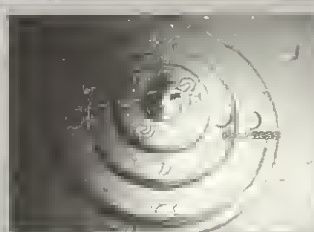


Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

CREWE DE

1

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



INDIANA JONES 4

Erste Klänge ertönen von der Indy CD-ROM-Version

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test In Ausgabe	Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test In Ausgabe
1	(1)	Indiana Jones 4	MS-DOS	94%	6/92	11	(8)	Sim Ant	Amiga	86%	9/92
2	(2)	Ultima Underworld	MS-DOS	94%	6/92	12	(9)	Aces of the Pacific	MS-DOS	86%	6/92
3	(3)	Wizardry 7	MS-DOS	94%	1/93	13	(10)	History Line	MS-DOS	86%	12/92
4	(-)	Ultima Underworld 2	MS-DOS	92%	3/93	14	(11)	History Line	Amiga	86%	12/92
5	(-)	Incredible Machine	MS-DOS	90%	2/93	15	(12)	Chaos Engine	Amiga	86%	2/93
6	(-)	Populous 2	MS-DOS	90%	2/93	16	(13)	B.C. Kid	Amiga	85%	11/92
7	(4)	Links 386 Pro	MS-DOS	88%	10/92	17	(14)	Task Force	MS-DOS	85%	1/93
8	(5)	Secret of Monkeys Island 2	Amiga	87%	8/92	18	(15)	Sensible Soccer	Amiga	85%	7/92
9	(6)	Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92	19	(16)	Legend of Kyrandia	Amiga	85%	1/93
10	(7)	Legend of Kyrandia	MS-DOS	86%	10/92	20	(17)	Sherlock Holmes	MS-DOS	85%	10/92

AMIGA

Mit den ersten Frühlingsgefühlen erwachen auch die im Winter verkümmerten Rennfahrer-gelüste. Seid Ihr ein potentieller Raser, solltet Ihr einen Blick in den Rückspiegel und in die Special-Corner werfen. Auf der Überholspur ist Microprose mit der letzten Geoff-Crammond-Umsetzung von Formula One-Grand-Prix.

cd

Platz		Titel	Power-Wertung	Test In Ausgabe
1	(2)	Secret of Monkey Island 2	87%	8/92
2	(2)	Sim Ant	86%	9/92
3	(3)	History Line	86%	12/92
4	(-)	Chaos Engine	86%	2/93
5	(4)	B.C. Kid	85%	11/92
6	(5)	Lotus 3	85%	11/92
7	(6)	Sensible Soccer	85%	7/92
8	(7)	Amberstar	85%	6/92
9	(8)	Fire & Ice	85%	5/92
10	(9)	Shadowlands	85%	4/92

MEGA DRIVE

Platz		Titel	Power-Wertung	Test In Ausgabe
1	(1)	NHLPA Hockey 93	91%	12/92
2	(2)	Warsong	88%	5/92
3	(-)	Uncharted Waters	85%	3/93
4	(3)	Lemmings	85%	10/92
5	(4)	Thunder Force 4	85%	10/92
6	(5)	Sonic 2	82%	1/93
7	(-)	John Madden 93	82%	3/93
8	(7)	World of Illusion	80%	1/93
9	(9)	Ecco the Dolphin	73%	2/93
10	(10)	Gods	72%	1/93

SLA-CREME

1

DIE BESTEN VIDEOSPIELE



NHLPA Hockey '93

Wird das NHLPA Hockey '93 – Eis brüchig, oder kann sich die Wintersportart weiter an der Spitze behaupten?

Platz		Titel	System	Power- Wertung	Test In Ausgabe	Platz		Titel	System	Power- Wertung	Test In Ausgabe
1	(-)	NHLPA Hockey '93	Mega Drive	91%	12/92	11	(13)	Super Aleste	SNES	86%	7/92
2	(-)	Pro Tennis Tour	SNES	90%	1/93	12	(-)	NHLPA Hockey	SNES	85%	3/93
3	(3)	Parodius	SNES	90%	10/92	13	(-)	Uncharted Waters	Mega Drive	85%	3/93
4	(4)	Super Mario Cart	SNES	90%	11/92	14	(15)	Lemmings	Mega Drive	85%	10/92
5	(5)	Super Contra	SNES	90%	5/92	15	(16)	Thunder Force 4	Mega Drive	85%	10/92
6	(6)	Street Fighter 2	SNES	89%	9/92	16	(-)	Magical Quest	SNES	84%	2/93
7	(7)	Last Resort	Neo Geo	89%	7/92	17	(18)	Wonderboy 3	Game Gear	82%	7/92
8	(8)	Warsong	Mega Drive	88%	5/92	18	(19)	Sonic 2	Mega Drive	82%	1/93
9	(-)	Tiny Toons	SNES	86%	3/93	19	(-)	John Madden '93	Mega Drive	82%	3/93
10	(12)	Axelay	SNES	86%	11/92	20	(-)	John Madden '93	SNES	81%	3/93

MS-DOS

SNES

SPECIAL

Platz	Titel	Power- Wertung	Test In Ausgabe
1	(1)Indiana Jones	94%	6/92
2	(2)Ultima Underworld	94%	6/92
3	(3)Wizardry 7	94%	1/93
4	(-)Ultima Underworld 2	92%	3/93
5	(-)Incredible Machine	90%	2/93
6	(-)Populous 2	90%	2/93
7	(4)Links 386 Pro	88%	10/92
8	(5)Sim Ant	87%	5/92
9	(6)Legend of Kyrandia	86%	10/92
10	(7)Aces of the Pacific	86%	6/92

Platz	Titel	Power- Wertung	Test In Ausgabe
1	(1)Pro Tennis Tour	90%	1/93
2	(2)Parodius	90%	10/92
3	(3)Super Mario Cart	90%	11/92
4	(4)Super Contra	90%	5/92
5	(5)Street Fighter 2	89%	9/92
6	(-)Tiny Toons	86%	3/93
7	(6)Axelay	86%	11/92
8	(7)Super Aleste	86%	7/92
9	(-)NHLPA Hockey	85%	3/93
10	(8)Magical Quest	84%	2/93

Platz	Titel	System	Test In Ausgabe
1	Super Mario Cart	SNES	11/92
2	Lotus 3	Amiga	11/92
3	F-Zero	SNES	3/91
4	Formula One Grand Prix RVP	MS-DOS	3/91
5		Amiga	11/89
6	Lotus 2	Amiga	1/92
7	Stunt Car Racer	Atari ST	10/89
8	Indianapolis 500	MS-DOS	3/90
9	Grand Prix Circuit	Amiga	11/89
10	Super Monaco Grand Prix	Amiga	5/91

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Juni-Ausgabe** (erscheint am 12. Mai '93); Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 2. April '93 (Eingangdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Juli-Ausgabe '93** (erscheint am 16. Juni '93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.



C64/C128

Verk. C64 II, Floppy 1541, orig. Spiele und div. Zub. für nur 400 DM. Telefon 05051/2892 nach 18 h

Ich verk. meinen C64 II kpl. mit 100 Disks, HB, Diskbox, sowie 10 Orig. Spiele und versch. Komplettlösungen für 400 DM. Tel. 0211/462620

Kaufte, verk., tausche alles für PC-Engine, MD, Super NES, Neo Geo, GB, Gamegear, Lynx, NES, Master-S., kaufe ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Suche Infocom-Adventure The Hitchhikers Guide to the Galaxy, für C64 als Disk. Preis VS. Tel. 0531/15398 nach 19 h Bastian Schaefer

Kaufte Rollenspiele, Times of Lore, Altemate R., The Dungeon, Realms of Darkness, Gemstone W., Nippon, Rogue, Shadowkeep, Xyphus u.v.a. Tel. 05832/305 Carsten

Verk. C 64 II, 1541 II, 1 Joystick u.v. Spielen darunter, Terminator 2, Fighting S., Command P., alles für nur 300 DM VHB. Tel. 04488/71357 ab 15 h

Verk. NES, Arcade, Joystick, Mario Bros I + III, außerdem 10 Spiele für den NES für 280 DM für je 40 DM. Tel. 04241/2915

Verk. Pool of R. 20 DM, Drucker Star LC 24200 (24 Nadeln) für 500 DM. Tel. 05603/4792 Jens

Verk. C 64 Orig. Transworld, Invest, Rings of M., d. Anl. für alle, suche Reederie, Secret of the Silverblade, Adr. Cg. Roth, Ringstr. 3, O-7291 Sulz

Verk. C 64 mit Floppy 1541 Drucker P6320, 2 Diskboxen, Joystick, Resel, Maus, Abdeckhaube, HB VB 400 DM. Tel. 0231/372739

Verk. C 64 Spiele Hostages + Rick Dangerous 2 für zus. 40 DM. Tel. 06642/6106

Amiga

A 2000, 1084 S, 3 MB, 3 LW, Replay II, Modem, Deluxe Sound 3.0, 3 Sticks, 400 Disks, Bücher, Zeitschriften, alles für schlappe 1700 DM VB. Tel. 069/3054105

Verk. A 2000 C, 2. LW, 8 MB Karte mit 2 MB, 66 MB-Filecard, XT-Karte 8 MHz, Flickerfixer-Karte, Multivision, 14" Mon., auch Einzelverkauf. Tel. 02591/4396 18-20 h

Suche Nuclear War Operation Steelth und Future Wars kpl. Tel. 06344/1445 Andreas

Verk. Sens. S., Railr. T. je 40 DM, Speedball 2, Manchester United E., PGA Tour Golf, Rainbow Coll., Chip Chall, Battle. 42, je 30 DM, M. Wilt, Danziger Str. 6, 3472 Beverungen

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Mon., TV-Tuner (Fernsehen), 25 Top-Games, Indy 4, Monkey 2, Elvira 2, auch Textv., Mailpr., Preis VB an: H. Müller, Gölhestr. 21, O-7254 Macheden

Verk. orig. Great Courts 2 15 DM, Pirates 15 DM, Kick Off 2, Flood, Klax und Speedball je 10 DM, alles zus. 50 DM mit Viruskiller. Telefon 07128/2133

A 500 mit 1 MB, Farbmon., Philips 8833, 2 LW, Drucker Star LV Color Prg., Monkey 2, Anwender u.v.a. 1 Joystick. NP 3000 DM. VB 1900 DM. Tel. 0421/804737

Verk. A 2000 (1 Jahr alt), Mon. 1084 S, 2 Joysticks, orig. Soft, 60 Leerdisk, u.v.m. gg. Höchstgebot, C. Wanninger, Vogelherdweg 5, 8499 Trautsching

Verk. Amiga-Orig. 35: Chips Chall, Elf, Exile, F. Samurai, Ishido, Lemmings, L. Data, Magic Pockets, Robocop, Rodland 30: The Immortal 20: Vaxine. Jürgen 07472/1339

Kaufe und verk. Amiga Games. Liste gg. 1,50 in Bm. Schnure Severin, Bahnhofstr. 1/3, 7326 Heiningen

Verk. orig. Monkey 1+2, Their Finest Hour, M.U.D.S., Mad TV, Brat, Drachen von L. und Populous, alles zus. für nur 150 DM. Tel. 02402/36649 Jens ab 19 h

Verk. DSA 35 DM, EOB II 35 DM, Pirates 30 DM, Wing Commander 35 DM, Dragon Wars 30 DM, alles kpl. d. D-Point 3/45 DM, P. Pierel, 8495 Roding, Galgen 1. Tel. 09461/1293

Verk. F 15 Strike Eagle II 50 DM, Pro Page 2, 1 für 120 DM, TV-Mod. für 40 DM und def. LW nach VB. Tel. 02871/40143 ab 18 h

Verk. orig. Knight of the Sky 60 DM, Powermonger 20 DM, Their F. Hour 30 DM, Starglider II 10 DM, East & West 20 DM, Epic 30 DM, J. Schleef, O-3210 Wolmirsledt, Zur Grube 7c

Verk. Dungeon M., Hexuma, Elf, Elite, Amberstar, Populous 2, teils mit Lösung zwischen 35 und 65 DM. Tel. 0821/481712

Verk. orig. Amiga: Monkey Island, Red Baron, Black Gold, Sim Ant, WWW, Larry I-III u.a., Preis VB, Peter Hahn, Schlusgerasse 11, 8390 Passau. Tel. 0851/30570

Orig. DSA, Railroad T., Intruder, Lemmings, Their Finest Hour, M1 Tank Platoon, Special F., Robosport, Realms, Winzer, Supremacy, Black Gold, Sudokan. Tel. 06542/22160

Amiga-Dreams. Tausche und verk. zum SKP Demos für Amiga. Infodisk gg. 3 DM RP bel: Ph. Veit, Winterstr. 7, 7800 Freiburg

Verk. 100 % errorfreie Spiele mit Verp. u. Anl. wie z.B. Police Quest, BMP und Zusatzdisk, Liste anfordern bel: Zibbar, Michael-Oberfeld 85, 8130 Slamburg

Amiga Orig. Spiele: Sensible Soccer 92, 93 B 65 DM, Wing Commander VB 75 DM, Their Finest Hour VB 50 DM, Battle Isle Date VB 25 DM, Sim City, Populous, VB 45 DM, FP 200 DM. Tel. 02133/43518

Verk. A 500 mit 2,3 MB RAM, 3 LW, HF Mod., Maus, Joystick, 5 Orig. Spiele für 990 DM. Tel. 05353/3500 ab 14 h

Verk. Orig. WC1, Katakis, Garrison, Danger Freak, Realm o.I. Trolls, Volleyball Sim, UMS 2, Metal Masters, Dino Wars, Hillstar, Space Harrier 2 für 220 DM. Tel. 05309/1058 ab 18 h

A 500/1 MB 350 DM, 2 MB RAM 200 DM, HD 33 MB 500 DM, Farbmon. 250 DM, Ferndrucker 24 Nadeln 400 DM, div. orig. Book- und Software je 40 DM. Tel. 0421/3499886 Alain

Verk. A 500, mit Kick 1.3 und Monitor 1084 S nur zus. für 700 DM, M.U.S.T. S/W Scanner 150 DM, 2. LW 90 DM, alles i.O., A. Müller-Beck, K. Liebknecht-Str. 1, O-6000 Sulz

Suche mehrere Fußball-M. (z.B. Football M. I, II, III) und Mad-TV Data Disk. Und neue Torszenen für BMP. Tel. 02191/663755 Markus

Verk. Mon. Commodore 1084 S für Amiga für 400 DM und MPS 1270 Tintenstrahldrucker für 300 DM. Schreibt an: Koch Thomas, Fabrikstraße 1, 9309 Königswalde

Trend BBS: 06045/7246 Die Mailbox für den Amiga, Previews, Demos. Schaut halt mal rein.

Verk. A 500, MW 500 Gehäuse, Tastatur, 2 LW/ Kick 1.2/2.04/Star LC 24 10 1.5 MB C 1084, Mon., Bücher, 2 Spiele, Joystick, Mouse, Zeitschriften, VB 1700 DM. Tel. 089/581408

Verk. Orig. Railroad T. für 50 DM, Parasol Stars für 40 DM, Fighter 40 DM, Ork 40 DM, alles + NN Hermann Niedermeier, Angerweg 1, 8223 Heiligenkreuz, Tel. 08621/4244

Achtung! Verk. für je ca. 35 DM, B.C. Kid, Fire & Ice, Silly Puly, Tel. 07964/777

Monkey Island II 40 DM, X-Copy-Prof., Kompositionsprg., TV-Mod. je 30 DM, Stereo Kopfhörer (langes Kabel) 20 DM, Comp. Pro Transp., Joystick 10 DM. Tel. 08105/1425

Tausche/verk. Powermonger, Starlight, C. C., Asterlitz, suche Lemmings 2, Die Siedler, Incr. Machine, Chaos Engine u.a. Tel. 07082/1601 Markus

Verk. orig. Amberstar fast neu 60 DM, Wolfpack 20 DM, oder teusche Amberstar gg. Wingcommander. Tel. 08454/2945 nach 18 h

Suche Dungeon Master Assistent, zahle bis zu 50 DM. Tel. 04351/3767 Andreas ab 18 h

Suche für Amiga: Bendit Kings of the Ancien China, Ghengis Khan, Castles. Angeb. bitte schriftlich an: M. Meier, Schwarzen 710, 8185 Winkl, CH

Suche Tauschpartner, habe das neueste und suche as. (Auch Sekas, Demos etc.) evtl. auch Anfänger. Tel. 0244/42204

Verk. billig orig. US Gold, Capcon Strider, L.E.D. Storm, Last Duel, Dynasty Wars, Ghoul'n Ghosts, Fordy Worlds, je 20 DM, alle 140 DM. Tel. 04152/4359

Suche Festplatte A 500 mind. 40 MB. Marko Schwarz, Schleswiger Str. 2, 2394 Salrup. Tel. 04633/247

Viele Super Amiga Spiele, z.B. L Man., Global Effect, Ashes of Empire Kings Quest, usw., alles ca. 1/2 Preis. Tel. 08261/4356 oder schreiben an Maas, Grünstr. 7, 8949 Stetten

Verk. orig. The Humans 70 DM, Gobliins 2 69 DM, Mad TV Sensible S. je 50 DM, First Samurai und M. Mania zus. 75 DM und BMP 55 DM. Tel. 02773/4693 Daniel

Suche Spiele für Amiga: Eye of the Beholder II und Monkey Island II Orig. und preisgünstig. Tel. 02832/404132

Verk. A 500, ext. LW, 1 MB., Mon. 1084, Maus, Joystick, u. 24 Orig. Spiele, Civilisation, Wing Com., F-19 Silent S. II usw. FP 1500 DM. Tel. 06241/56316 ab 19 h

Verk. 1/2 Jahr alten A 500 mit 1084 S Mon. 2. LW, 1 MB, Mouse Pad, 18 Spiele, z.B. Indy 4, The Humans, Freezer, 2 Joysticks, alles 100 % o.k. für 1900 DM. Tel. 08803/60272

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe neueste Soft. Liste anfordern unter CH 01713202

Verk. wg. Doppelschenkung die Sim Spece Max (P.P. W 5/92 80 %), sie ist erst 1 Woche alt und noch nicht geöffnet, Preis 45 DM. Tel. 06629/1612 Swen

Verk. A 500, 100 % o.k., mit Maus, Joysticks, mind. 100 Spiele dabei, Turrican II, Eye of the Beholder, Wing C. 1 usw. VB 1000 DM. Tel. 06103/73447

PD-Demos, Diskm., Sounddisk aber only new Stuff. 100 % legal, keine Raubkopien, Liste für 2 DM RP. R. Kairles, Lönsring 15, 2105 Seewetal 2

Billig! Orig. Rollenspiele, Adventures, Strategie. Ab 30 DM + Porto. Tel. 02689-2317

Verk. A 500 mit 1 MB, 1 Maus, 2 Joysticks, Action Rep. III, 30 Leerdisk, und Games. Orig., X-Copy, Elvira, Lotus 2, Zak, Loom, Masterblazers. Tel. 05109/7172

Verk. Chrono Q 2., Epic M. & M 2, Lemmings, Flood, S.W. Boy, Mad TV, Op. Steallh, Drakhen, B.T., 2 UMS 2, Anolher W., E-Motion, einige Infocom's u.v.m. Tel. 0721/859677

Orig. Speciel F., Cruise for a Corps, Balance of Power, Elvira 1+2, Deja Vu, Eco Pinball Dreams, Lotus 2+3, Great Courts, Manchester United, 688 Sub. Tel. 06542/22160

Orig. Mad TV, Soccer M. Plus, Kaiser, Lemmings, Dala, Magic Pockets, Larry 1-3, Killing Cloud, Wolfpack, On the Road, F15, F16, F19, Their Finest Hour. Tel. 06542/22160

Verk. Amiga-Orig., ca. 20 versch. Genre, Listen gg. RP. Jürgen Stephan, Erich-Schulz-Str. 16, O-1950 Neuruppin

Verk. Orig. Alcatraz, the Untouch, (Kevin allein zu Hause und Chaos Strikes Back, Preis VB). Georg Lesch, Tel. 06831/84751

Verk. Heart of China, Eye of the Beholder 2, Worlds at War, Lerry 5, Gauntlet 2, Palrizier, Bards Tale I zw. 30-50 DM. Tel. 06029/4172 Marco

Verk. Silent S. 2, M1 Tank Platoon, F16 Combat Pilot, Indy III Adv., Pireas, Elie, Ghostbusters 2, Powermonger, World War 1, Their Finest H., F16 Falcon Mission Disk 2, Preise VB. Tel. 0931/68284

A 500, 3 MB RAM, 85 MB Festplatte, 2 LW, Mon. 1084, Trackball, 2 Joysticks, und div. Spiele für VB 1000 DM Tel. 0211/664677 Oliver

Biete neueste Soft (0-6 Tage alt). Zu fairen Preisen. Inf. ab 18 h unter 08382/79566 Maro

Amiga. Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Demos, Sekas, Mags etc.) evtl. auch Anfänger. Tel. 0424/42204 Klaus

Amiga + SNES, habe das neueste und suche es (auch Demos, Sekas etc.) evtl. auch Anfänger. Tel. 0424/42204 Klaus

Verk. A 500, 512 KB Speichererw., 1 ext. 3,5" Zollw., für 600 + 650 DM. Christian Herweg, Thienlenbrucher Allee 1, 5 Köln 80. Tel. 6804637

Mega Fortress: Fehlerfreie Orig. Vers. mit Anl. (A 500 +) zu kaufen ges. Tel. 0431/672644

Verk. orig. Spiele z.B. Napoleon 20 DM, World Cup 90 20 DM, Rodeo Games 15 DM, D. Preis I. heiß 25 DM, Interesse? H. Nadimi, Susannenstr. 23, 2 HH 36

A 500, 1 MB, 2. LW, Stereomon., Philips CM 8833, jede Menge Soft (Orig.) Joystick, Lit., zus. für 990 DM. Tel. 02821/7841 n. 16 h

NEC P6+, 24 Nadeldrucker, 360 dpi, 265 cpi, 80 KB Puffer, VB 700 DM. Tel. ab 18 h 00352/32418 Luxemburg

Verk. Orig. Spiele: Weird Dreams, 20 mbl je 10 DM, Rock'n Roll, Les Castos (Camp.) je 15 DM, Blues Brothers 25 DM. Ullmann Olaf, Oslseelstr. 43, O-1055 Berlin

Verk. A 500, Mon. CM8802, extl. LW, Drucker MPS 1000, 1 MB, Joystick, 700 Disks, X-Copy Pro., Hardware, 1800 DM VB. Winkler Sascha, Tel. 02166/249715 ab 20 h

Verk. Might and Magic III, Insel von Terra kpl. FP 50 DM. Tel. 0231/457522

Verk. A 2000, 2 LW 3,5" Highscreen-Stereocol.-Mon., incl. Abdeckhaube, Maus & Joystick, Diskbox, 40 Disk, Orig.-Boot-System, wg. Systemwechsel nur 1050 DM. Tel. 0211/708717

Verk. f. Amiga Spiele: Birds of Prey 50 DM, The Legend of K. 80 DM, History Line 80 DM und Wing C. 80 DM. Tel. 09404/1375

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, 5 Games The Immortal, Beasli III, Ski or Die, Shinobi, Monkey Island I, für nur 500 - 650 DM, 7470 Albstadt, Kallhainenstr. 3, Tel. 07432/15323

Verk. A 500 mit 1 MB + 2 LW TV-Mod., Maus, Workbench 1.3, Appetizer Progr., 10 Spiele, 10 PD's, Bücher, Abdeckhaube, Porto. Preis nur 920 DM. Lörich Matthias, Hermann-Löns-Str. 33, 4690 Herne 1

Biete: Bundesliga M., Prot. Limited Edition, Orig. verp., NP 99,95 DM, für 50 DM. Tel. 040/5513690

A 500, 1 MB, 2 LW, Joystick, Amos the Creator, Dala, Textomail, orig. Soft, für 850 DM, Umst Uzuner, Tel. 07181/63648

Verk. A 500, sehr guter Zustand mit 20 Leerdisk, 4 Orig. Spielen, für 450 DM. Tel. 07033/33443 Marc Kienle

Verk. Zool, Pinball, Fantasies, Projekt X, Fire & Ice, Sensible S., für 30 DM. Apidya, Wizkid, Premier, Deliverance für 20 DM, First Sam 15 DM. Tel. 02452/3200

Verk. A 500, 1 MB, 1084 S-Mon., Maus, Pad, Joysticks, volle Diskbox, Bücher, 7 Monate alt für nur 850 DM. Dirk, Kirchdorf Poel 390, Ab 15 h (Ost)

Suche Speichererw. für A 500, verk. 2 orig. Spiele: Heroes of the Lance mit Anl. und orig. Verp. 45 DM. Tel. 06732/4170

Verk. A 2000, Mon. 1084 + 3 MB RAM, 210 MB Festplatte, Joystick, Kick 1.3, 2.0 mit Umschalter + Soft, Orig. Lit., für 2600 DM VB, Tel. 02241/53562 Sven

Österreich! Verk. CDTV + Orig. Trackball Keyboard, Floppy, Sim City, Welcome CD + 2 Fish CDs + WB 1.3, Maus, Joystick, nur Austria, VB 8000 Gs, Peter Fuchs, Tel. 07225/8498

A 500 inkl. Speichererw. Mon. 1084 S, ext. LW, div. Soft, Joystick, Abdeckhaube, VB 700 DM. Tel. 02191/50130 Remscheid

Orig. Lotus 340 DM, Lord of the Rings 30 DM, Space Ace 2 30 DM, Epic 30 DM, Gods 30 DM, Steuer 92 25 DM, Populous 25 DM, Porto, Tel. 0201/677402 Michael Bisanz

Verk. A 500 mit Speichererw. auch 1 MB und Uhr, 2. LW, Farbmon. 0,28 cpi, Maus, 3 Joysticks, Power Pack u. div. Soft, u. Zub., VB 750 DM. Tel. 05127/848

Verk. A 500 100 % o.k., 1 MB nur 600 DM, TV Mod. nur 50 DM, Orig. Indy III, Midwinter II, Sim City, Cruise I, a. Corps für je 30 DM, Drucker Saikosa SP 1900 100 DM. Tel. 0331/961661

Verk. A 500, 1.8 MB Speichererw. S1084 Mon., def. Soundkarte, Monkey Island II, Power-monger, Preis 600 DM VB. Tel. 08191/47700

Verk. A 2000, 2 LW, Maus, Farbmon. 1084 S, 3 Joysticks, 200 Disks, u.a. Monkey Island 1+2, S. Service 2, Lemmings, Text-Dateigrp., für insgesamt VB 1300 DM. Tel. 0711/568519

Verk. Turbokarte für A 500, derzeit bestes Modell im Low-Cost-Bereich wegen Systemaufgabe. Tel. 07541/4981 Jens

Verk. Wing C, Ine Humans, F15 II, F-19, M1 Tank Platoon, Birds of Prey, 688 Altack Sub., Flight of the Intruder, Power Monger, Populous II ab 17.30 h. Tel. 04161/52187

Verk. H. Line, Sensible Soccer, Premiere, Red Storm R., Maniac Mansion, Zak McKracken, Indy III + IV, Monkey I + II, Loom, Larry V, Elite, Stadt d. Löwen ab 17.30. Tel. 04161/52187

Verk. orig. Falcon F16, Populous je 25 DM, M1 Tank P. 40 DM, F1 Grand Prix 50 DM. Tel. 03672/32670 Holger

Verk. A 500 + 1 MB, TV-Mod. + Mouse, Mousepad, 2 Joysticks, 2 Diskboxen, etwa 110 Disks, 24-Nadel-Drucker, etc. Tel. 0511/553294 nach 18 h

Verk. am. Orig.: Civilization 50 DM, Sim A. 60 DM, Eye of the Beholder 50 DM, Might & Magic III 50 DM, Battle Isle 40 DM, Dynablasters 40 DM, Elite 20 DM. Telefon 07164/4622, Mirco 14-22 h

Verk. Das Boot, Terminator 2, Robo Cop 3, Harpoon Battleset 2, Nam-1975, M1-T-P. neu mit orig. Verp. für 390 DM. Tel. 08022/82463 ab 18.30 h

Biele Flicker Fixer I. A 500, 2000 neuw., 275 DM. Tel. 02378/5083 ab 15 h, Henning Schrader, 5860 Iserlohn

Verk. A500, 2.3 MB, 2. LW, Maus, Mauspad, Joystick, X-Copy, pro. Zeitungen, Top-Soft, Preis VB, Kai Sacher, Moskauerstr. 5, O-3300 Schönebeck. Tel. 68124

Kaute Software aller Art für den Amiga. Schreibt an: Jan Rekal, Marienhalerstr. 167, 2 HH 26

Verk. orig. Indy 4, Monkey 2, R. T., Form. 1 GP PGA Golf, Tourdisk, M. UTD Euro., B. Isle, Dala BLM Prof., J. Maden, Sensible S., SS2, VB 500 DM, alles nw. Tel. 0711/799416 ab 19 h Andi

Verk. Orig.: 19 Stealth F. 50 DM, Railroad T. 55 DM, Airborn Ranger 15 DM, Pirates 30 DM, für PC. Star Trek 25th 65 DM. Tel. 0821/517469 oder 08441/2031 Fabian

A 2000 C, Kick 2.04, 2/8 MB, 2. LW, Stereo Farbmon., 17 Orig. Spiele für 1400 DM, GVP-Festplatte 210 MB 950 DM, Andreas Konrad, Reisfelderweg 8, 6990 Bad Mergentheim

Kaufe Amiga-Orig. mit Anl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Huber, Friedrichsholener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. A 500 2 MB Fast, 1 MB Chip, 105 MB SCSI-Festplatte 17 ms, Spiele, Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Populous C., 1600 DM VB. Tel. 09305/8343 Flo

Suche Mon. für A 2000, sowie ein 3,5" LW, lausche LW auch gg. meinen Commodore 1802 Mon. Tel. 0211/4541930 Björn

MS-DOS

Tausche: KO6, Ultima 7, Larry I VGA, Lure o.t. Tempress, Sim Ant, Fascination, Lemmings I, Jettfighter 2, Special F., Das Schwarze Auge, Budokan, Crash Course. Tel. 05541/4439

Tausche: F15 3, GS 2000, Acea of I Pacific, Indy 4, Powermonger, Command HQ, suche: Task Force, Ultima 7 dt., Wizardry 7, dt. S. Tschoecke, O-7200 Borna, Tel. 82751

Verk. od. tausche BMP, Black Gold, Sim Ant, Steigenberger Hotelm., Panza, Global Effect, Epic, suche: DSA, Patrizier, Nord und Süd. Tel. 0621/818998

Orig. Comanche 80 DM, Lemmings 60 DM, Wing C. II 70 DM, Battle Isle 60 DM, Monkey Island II 70 DM, Das Schwarze Auge dt. 70 DM. Tel. 07172/8320 ab 17 h

Verk. Task Force 42 m. Form. 1 GP je 70 DM, History Line, Siege und Aces o.t. Pacific, je 60 DM, Gunship Scenery-Disk 40 DM, Michael 0251/71558

Verk. 286/16, 1 MB RAM, 80 MB Festplatte, VGA Mon. 3,5" und 5,25" LW, Soundblaster, Works, PC-Tools, MS-DOS 5.0, 9 Nadel Drucker, VHB 2000 DM. Tel. 089/707986 Flo

Verk. orig. Spiel Larry III, mit Nontonyl T. Mag. und Komplettlösung für 40 DM. Stefan Raab, Altbick 11, 7930 Ehingen-Altbick. Tel. 07391/8494

Verk. 386 SC 16 MHz, 640 KB, 44 MB Festplatte, 1,44/1,2 LW, VGA-Mon., div. Soft, an Meistbietenden. Tel. 09192/7215 ab 14 h

Verk. S. Holmes DV 60 DM, H. Line 60 DM, Indy 4 40 DM, F15 3 Aces DA 50 DM, tausche auch gg. Wiz 7, Gods, Pop. II, oder SNES-Spiele (PAL). Tel. 05231/69569

Tausche, verk. Civilization dt., Sim Ant, MM3, suche A-Train, X-Wing, Incr. Machine u.a. Tel. 07082/1601 Markus

Verk. Indy 4, Alone in the Dark, 1619, Patrizier, Monkey 2, Robin Hood, Super Telex, Beholder 2, Task-Force, HL14-18, VB 40-50 DM. Tel. 0201/781750

Verk. orig. Maximum Comanche Overkill für 45 DM, Excel 4.0 für VB 400 DM. Tel. 089/492799 ab 18 h

Nur verk. Orig. Ween, Steel Empire, Starcontrol 3, Spellcasing 301, Simlife, Megalomania, KGB, JW Snooker, Humans, Hardball 3, Elysium, Atac je 50 DM. Tel. 07231/26636

Wirklich gute und billige Soft gibts bei mir aus dem PD/SW Bereich. Spiel-Liste anfordern (kostenlos). Tel. 0211/221952

Verk. für PC, Ultima 6 50 DM, A-Train 50 DM, Star Trek 30 DM und M und M 3 (dt.) für 50 DM. Tel. 02671/3258 ab 19 h

Suche für PC, Task Force 1942, Dungeon Master, Pool of R., und die Radiofrequenzen für d. Sp. Their Finest Hour. Tel. 02671/3258

PC-Orig. 1/2 45/50 DM, Star Trek 45 DM, Battle Isle 35 DM, Heart of China, Silent S. II, Champ of Kynn, Savage Emp., Secr. of Silverblade je 30 DM. Tel. 04461/73122

Verk. od. tausche, Unch. Waters, Monkey Island 2, engl. Civilization, engl. WC2-Mission Disk 1+2, 20-45 DM. Verk. Adlib-Musik-Karte 60 DM. Tel. 07041/5990 Nur Sa + So.

Tausche Orig. Indy 4, Falcon 3.0, WC 2, Microprose F., Civil., suche: F15 Strike Eagle 3, Task Force, Lost Files of Sherlock. Tel. 02747/3374

Verk. Indiana Jones auf dt. für 75 DM, Christoph Tauber, Brunnenstr. 17, 6480 Wächtersbach

Verk. Indy 4, History Line je 55 DM, SS2 für 40 DM, Lemmings 25 DM, Intruder 15 DM. Tel. 09281/478655

Verk. 386er DX33, mit 125 MB Festplatte, SVGA-Karte u. Mon., 2 LW u.v.m., MS-DOS 4.01 Portool. Teo. 02482/7385 Mario

PC und Amiga-Orig. Comanche, Monkey Island II, Civilization, Beholder II, Links, Inca, Elernam, Harrier, Jumpjet, Simant, Der Palatzer, Tasforce etc. Tel. 05382/4858

Verk. Pro Audio Spectrum 16 370 DM, CD-ROM Mitsumil 270 DM. Tel. 05541/4439

Verk., tausche Dune, Der Palatzer, Dune, Elernam, Sim Ant, Great Courts II, Bundesliga M. Prot. Angeb. an: Steven Weizenmann, A-Grat-Str. 15, O-7222 Grotzsch

Verk. Indy 4, Links 386, KQ6, Elvira 2, Trivial, Star Trek, Patrizier, Push Over, alle dt. je 50 DM, Diamond Speedstar 24X, neu 250 DM, Tel. 03632/8380 Kruze

Verk. Soundblaster Pro 299 DM, CD-Rom 470 DM oder zus. für 739 DM, Maus 35 DM, Plot-maus 75 DM, 19" Mon. VGA 1850, 200 MB, Platte 860 DM. Tel. 089/3172354 Renhold

Verk. 286/16 MHz, 40 MB Festplatte, VGA-Mon., 3,5" Disk-Floppy VGA-Karte, MS-Shell 2 Jahre alt, verk. M. D. und NES Spiele wie Konsole. Tel. 08121/40980

Verk. PC-Orig. Populous II, Command HQ, History Line, Perfect G., E.o.B. I, zu je 50 DM, PC-Tools 8.0 für 170 DM. Tel. 0711/2237040 Frank ab 18 h

Verk. 386 DX 40/128 K, 4 MB, 105 MB HD 2 x LW, SVGA-Karte, SVGA-Mon., Tastatur, Maus, MS-DOS 5.0, Win 3.1 orig. Leardisk usw. VB 2800 DM. Tel. 04531/81454 Thorslen 16 h

Verk. 386 DX 40 MHz, 4 MB RAM, 128 KB Cache, 2 LW, 80 MB HD, SB 2.0, SVGA Mon., Joystick, DOS 5.0, Spiele, 25.000 Gs, wende auch an Georg. Tel. 03352/2655 nur Austria

Verk. 15 MS-DOS G z.B. Indy IV, Special F., Dungen Master, Flames of Freedom, 4-D-Sport Boxing, Budokan, Dont go Alone, King of the Beach, Low Blow. Tel. 06473/1430

Verk. PD/SW aus den Bereichen Erolk, Damos, Spiele z.B. Spears of D. Tel. 038392/32271

Verk. Sim-Ant Orig. mit HB 60 DM. Tel. 05069/3344 Volker

Verk. 3,5": Indy 4, Wizardry 6, B-52, Monkey 1, Swoll, Amberstar, History Line, Covert Action je 40 DM, Heiko Ehrhardt, Wetzlarer Str. 73, 6337 Leun

Verk. Soundblaster 2.0 kpl. mit Zub. für 180 DM. Tel. 07551/4188

Verk. orig. PC-Games, Swoll, inkl. aller vier Zusatzdisks 85 DM, Indy IV 65 DM, Centurion 30 DM. Tel. 02732/12285 Mo 18-20 h oder 02732/2221

Tausche Orig. Links 386 gg. Comanche M. Overkill o. Formule One Grand Prix. Tel. 0351/4591291 Burkhard

Verk. Orig. PC-Spiele z.B. History-Line, Battle Isle + DD, DSA, Sim City, Atac, Ultima VI + VII, MM IV u.v.a. auch Tausch. T. 05753/1304 Dirk

Privater Gamesharing Club sucht noch Mitglieder per Post, in unserem Pool befinden sich nur Top-Orig., keine Mitgliedsgebühr. Tel. 06721/36822

Star Trek 25th dt., Populous 2, Dungeon Master dt., je 50 DM, Epic., Space Max, Patrizier, Rise o. Dragon je 40 DM, DSA, Bane o., Sim Earth, Goblins 35 DM. Tel. 06721/36822 ab 18 h

Verk. orig. M&M 3+4, Soundblaster 2.0, Framework 4.0, WP, Executive, außerdem, Buch zu Word, Gameboy, Marioland, Pinball, Tetris, F1 Race, Tennis. Tel. 089/5803168

Verk. o. lausche WWF-Wrestle Mania, Special O. 1 und 2, für Wing Commander 2. Tel. 05650/818 Gerd Ullrich

Red Baron, Aces of OTP, Conquestador, Hook, Siege je 50 DM, Prehistorium, Turtles 2, Lure of the T., Populous je 30 DM, Falcon 3.0 55 DM. Tel. 04351/42310

Verk., tausche: 1869, Comanche, F16P, MM4, Underworld, DSA, Armor Alley, PGA, suche: Lemmings, WC2, Strike Commander, u.a. Tel. 040/5505162 Michael

Suche dringend PC-Konklake in ganz Europa. Neueste Soft (Spiele + Tools), alles vorhanden. Fordert Liste auf Disk an: Peter Koch, A-5026 Aigen/PF, 52 Austria

Verk. orig. H. Line 60 DM, Wizardry 7 50 DM, Comanche 60 DM, F15 SE 360 DM, Ultima 750 DM, UW 50 DM, Nova 9 50 DM, Tel. 07433/4046 ab 18 h. Jochen Neubert

Verk. orig. Populous II dt. HB 50 DM, Power Drift 30 DM, Links 386 60 DM, suche Tausch-partner für Demos. Tel. 04956/3456 Michael

Suche Sim City, Super Space Invaders, Robo Sports, Stunt Island dt., Inca. Tel. 0821/432220

Verk. Soft für PC. Schreibe eine Liste an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland

Verk. Tunnels u. Trolls 30 DM, Buck R. II 40 DM, Sorcerers gel a. l. girls 40 DM, J.M. Football 38 DM, M1 Tank P. 50 DM, Dune 40 DM. Tel. 04361/1365

Verk. orig. John Madden II für 35 DM, mit allem drum und dran. Tel. 0221/319779

Kaufe Rollenspiele, Xenomorph, Keef the Thief, Times of Lore, Wizard Wars, Sleeping Gods Lie, Star Command, Realms of Darkness, Bloodywych Data. Tel. 05832/305 Carsten

Verk. orig. CD-ROM Wing-C. II, de Luxe, F117A, Falcon 3.0, Red Baron engl., Cover Girl Poker, Stellar 7, Aces of the Pacific, Aces of the Greal, Comanche. Tel. 0281/460102 Alf

Verk. die Spiele Monkey Island (5sprachig) 70 DM und Chessmaster 3000 65 DM. Tel. 07663/3644 ab 17 h Stefan

Verk. Battle Isle 35 DM, Swoll 40 DM, Das Stundenglas 15 DM, Zeldar Sierra 15 DM, Wings of Fury 10 DM, alle zus. 100 DM. Nur Orig. Tel. 02933/5485 Jürgen

Verk., tausche Lemmings 2, Monkey 2, WC1 De Luxe Ed., WC2, je 50 DM, lausche gg. KQ6, Humans, DSA, Ultima 7. Tel. 06222/7630

Legend of Kyandia 40 DM, M+M 40 DM, Ultima 7 40 DM, EOB 2 30 DM, Pools of Darkness 30 DM, M+M 30 DM. Tel. 05608/4619

Verk. Indy IV und Larry V für 45 DM. Tausche auch gg. Jaguar XJ 220. Tel. 04488/71367. Frahl nach Resa

Tausche PC Orig. z.B. Rampart, Swoll, Pacific Islands, Manhunter II, Knight, Soft, Cardinal o.t. Gremlin u.a. suche Formule One GP, Alone in the Dark. Ab 18 h. Tel. 0271/355544

Verk. Soundblaster Pro 3 inkl. Soft und Handla-sche. Außerdem Thrustmaster Rudder Pedals. Tel. 05641/60015

Biete X-Wing, Strike, Commander, F15 III, Kings Quest 6, Alone in the Dark, Terminator 2, Populous 2, Falcon 3, Operation Fighting Tiger. Tel. 05641/60015

Verk. Mad-TV dt. für 50 DM. Tel. 0228/464604

Verk., tausche Eco Quest, Willy Beamish, Conquest of Longbow, alle dt. je 55 DM, Loom Quest Glory 2, Wollpack je 35 DM. Tel. 09003/2044

Verk. M & M 4, Task Force 1942 je 50 DM, History Line, Aces of the P., Falcon 3.0 je 45 DM, Ultima Underworld für 40 DM. Tel. 02173/17638

PC 386SX/25, 2 LW, 42 MB, SVGA, Works 2.0, Lotus, Windows 3.1, div. Spiele, z.B. KQ6, WC2, Indy IV, 1300 DM, Dimo Schulze, Damesir, 55, O-1183 Berlin. Tel. 030/6767140

Verk. Orig. Airbus 320 und Monkey Island II engl. je 40 DM, Winter C. und Fascination je 30 DM, Porto. Tel. 08193/1535 nach 20 h

Verk./Tausche PC-Orig. HL14-18, Rampart, WC2, Alone i.t. Dark, DSA, Powermonger, MegaLoMania, Siege, Indy4, u.a. Tel. 02207/3193 Torsten + 02266/7894 Arne nach 19 h

Verk. Inca, Patnzier je 35 DM, Castles Riders of R. je 25 DM, Darkseed 75 DM. Tel. 02433/2501 nach Marc fragen

Tausche: KO6, Ullima 7, Larry 1, VGA, Lure o.t. Tempres, Sim Ani, Fascination, Lemmings 1, Jettighier 2, Special F., D. Schwarze Auge, Budokan, Crash Course. Tel. 05541/4439

Verk. 386-33 MHz, mit 4 MB RAM 120 HD 3,5" und 5,25" LW, SVGA Karte, Soundblaster, MS-DOS, 2400 DM. Tel. 02161/208925 bei Stefan

Verk. 386-33 MHz, mit 4 MB RAM 120 HD 3,5" und 5,25" LW, SVGA Karte, Soundblaster, MS-DOS, 2400 DM. Tel. 02161/208925 bei Stefan

Verk. 386-21, 2 MB RAM, VGA-Karte, VGA-Mon., 15 Zoll, 2 HD LW, 3,5" und 5,25", 44 MB Festplatte, 1 Maus, SB 2.0, Stereo, Joystick, 4 Orig., VB 1800 DM. Tel. 0211/4541930

Verk. Orig. Spiele Monkey Island 2, Kings Quest 6, Elemant, Dark Seed u.a. für je 40 DM zzgl. Porto. Tel. 02233/22115

PC-Orig. z.B. Elysium, Civilisation, KGB, Rasender Reporter, usw. alles mit d. Bildschirmtexten. Ab 19 h Tel. 09722/8920

Verk. 1869 50 DM, BMP 45 DM, alle mit d. Anl. Tel. 089/845480

Verk. 386-25, 52 MB, 2 MB, MS-DOS 5, Maus, Joysticks, Soundblaster 2.0, Windows 3.0, VGA-Karte, SVGA-Mon., neu, VB 1700 DM. Tel. 06332/18823

Biele History Line 1914-18 60 DM, Adlib Soundcard 90 DM, Pacific Island dt. 50 DM, Command HQ 50 DM, alles Orig. Tel. 07151/66574 Werktags ab 17 h

486 DC-50 + 5,25" LW, 3,5" LW, CD-ROM, Soundblaster, Pro 4, Maus, Joy, Mon. 17", VGA (1280x1024), Color + Windows 3.1, Monkey 2, Indy 4, S. Holmes, Preis VB, 3 Monate alt, Tel. 0212/318649

Neues Mini Tower Gehäuse + 200 W Netzteil für 145 DM, Versand. Tel. 08677/5117 ab 17 h

Verk. Comanche 80 DM, Wing Commander 2 70 DM, 3,5" Zoll, Perfect General 70 DM. Tel. 07425/7103

Verk. Uncharted Waters 65 DM, Spellcasting 201 50 DM, C. Sandiego (Europa) 20 DM, Imperium 20 DM, Orig. Intocom: Border Zone, Station Fall je 20 DM. Tel. 0631/16359 Alex

Brendneu: History-Line und Comanche orig. je 50 DM, Interessenten bitte melden unter. Tel. 0911/305467

Super! Ständig das Beste, neueste, schönste aus der PD/SW/FW-Szene für 0,50 DM bis 1,50 je Prg., + Porto. Liste gg. RP bel: T. Piontek, Reutersir, 4, O-2060 Waren

Verk. Swoll, 1860, BMP, für 70, 70, 50 DM, suche Monkey 2 dt, alle Spiele Top Zustand, W. Spellen, Layenweg 5, 5584 Bullay. Tel. 06542/22118

Verk. Spelljammer, Pools, Eye I, L. of F., Millennium 2.260, 50, 35, 15, 15 DM. Tel. 05105/3055 Karsten + NN

Suche dringend für MS-DOS: Dragon Slinke, VGA Orig., 100 % o.k., im S-Bahnbereich München. Biete 30-40 DM. Tel. 08108/1026 Arno

Verk. 5,25" Castles 48 DM, Manchester United Europe, Lemmings, je 50 DM, TV Sp. Basket., Team Suzuki, ATP je 45 DM, Skate o. Die 30 DM, Jet 40 DM a.a. Tel. 08161/92461 Martin

Verk. AT 286-16 MHz, 3,5", 5,25" LW, 40 MB HD 1 MB RAM und SVGA-Karte, SVGA-Mon., strahlungsarm, MS-DOS 4.01 f. 1500 DM, P. Strube, Grotewohlstr. 9, O-4070 Halle

Tausche 2:1 Red Baron, Dune, WC + SM1, 2, Bl. Data 1, Speedball 2, Harpoon, Intercept, u.a. suche: WC2, F16 GP, A-Train, B17, F42, Andreas 0431/371872

Verk. od. tausche Lemmings, Kult, WC LB, tausche gg. Drakkenh 1 o. II, Civilisation, Test Drive III, kaufe diese Spiele auch. Tel. 06703/3185 Simon

Ullima 6 engl. 25 DM, EOB 1, Bane of Forces engl. je 40 DM, MM 3 dt. 40 DM, Tel. 0231/853093 ab 19 h

Verk. orig. 1869, Patnzier, Battle Isle, History Line, Indy 4, Monkey 1, div. Sierra Adv. Liste bei: H. Dickmann, Kemnater Str. 72, 4630 Bochum 1, Preise ca. 40 DM

386 DC 40, 128 Cache 6 Monate alt, 105 MB HD 5,25" 3,5" LW SVGA, SVGA 14" Mon. Color, 6 Spiele, DOS 5.0, 4 MB RAM Erw., 32 MB Scanner, 100 % o.k., VHB 3300 DM. Tel. 05426/1923 ab 19 h

Verk. div. Spiele, Indy 4, MM3, Sim Earth, Willy B. zu 50 DM, M1 Tank Platoon, F19, zu 40 DM, North and South 20 DM, 286/16 Motherboard 200 DM. Tel. 07853/8128

Orig. zu verk. Ullima VI + VII, Underw. je 40 DM, Cadaver 25 DM, Amberstar 35 DM, Wizardy 7 40 DM. Tel. 02151/24640

Verk. Civ. 1869, kpl. dt. in Orig. Verp. 100 % o.k., bei gutem Angeb. Rail T. Realm, Wonderland, tausche alle gg. Soundblaster 2.0 alle Sp. m. Hilfen. Tel. 03774/61826 Kel

Verk. Indy 4 59 DM, Airbus A320 70 DM, suche Rampart, zahle 35 DM, verk. CD's AC/DC, Bon Jovi, Europe, Scorpions, Doro, Grönem., jew. 20 DM. Tel. 05603/4792 Jens

PC-Orig. Ullima 7, Beholder 1+2, Mad TV, Monkey Island 1+2, Kings Quest 5, F-19 Stealth Fighter, Civilisation, Loom, Space Quest 1-4, etc. Tel. 05382/4858 Ole

Verk. 386/SX 33 MHz, 4 MB RAM 120 MB HD, 2 LW, VGA Karte, VGA-Mon., MS-DOS 5.0, Maus, Keyb., VB ca. 3000 DM, halbes Jahr alt. Tel. 06074/97434 Andreas

Suche Tauschpartner für IBM/PC 3,5" 5,25" LW, Spiele Tel./Fax 06245/3115 oder schreibl an: Ernst Seebacher, Waidach 148, A-5421 Adnel, Österreich

Tausche A-Train gg. Patnzier, tausche Mad TV, Lure o. Tempres, Gateway to S., suche SS2, Midwinter 2, Ashes of Empire, H. of China alles dt. Tel. 06021/98946

Österreich. Verk. Orig. Sherlock Holmes, Falcon 3, Wing C. 1, Covert Action, Jettighier 2, Great C. 2, Flight S. IV. Tel. 0732/660481

Verk. orig. 60 DM, Ultima u.w. Beholder, Wing C., Bonus, Bards Tale T., 50 DM, Beholder 1, Bards Tale C., Elite Bonus, Might Magic III. Tel. 07222/29057

Verk. WC, Sim Earth, Genghis Khan, Buck Rogers, Battle Isle, 1869, F15 III, Task Force, für je 50 DM oder tausche. Stefan Hiermeier, Am Lindenranken 11, 8452 Hirschau, Tel. 09622/4894

Verk. Might & Magic 4 60 DM, Harpoon 25 DM, Space Quest 4 30 DM, alles Orig. Tel. 04137/7692

Verk. orig. Comanche für 55 DM. Bitte ab 18 h Tel. 0711/760624

Verk. Indy 3-4, Beholder je 50 DM, 1914-1860 DM, suche Sherlock, 1869, F15 III, Task Force, für je 50 DM oder tausche. Stefan Hiermeier, Am Lindenranken 11, 8452 Hirschau, Tel. 09622/4894

MS, und tausche ständig PC, MD, S-NES, MS, GB, GG, PC-Engine und Turbo Duo Spiele. (Auch Kauf). Tel. 09082/1588

Kaufe PC-Orig. mit Anl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. Schneider Europa PC mit Soft nur 300 DM. Tel. 02902/75704 ab 19 h

Verk. PC2863 RAM VGA Farbmon., Maus, MS DOS 5.0, Win 3.0, 200 PC Prg., und Spiele, Indy 4 dt, M&M 4dt. Tel. 07252/78009

Atari ST

Suche Prg. billig mgl. Textverarbeitung. Liste an Dirk Junge, Am Sandberg 15a, 5653 Leichlingen 1

Suche Prg. billig, mgl. Textverarbeitung. Liste an Dirk Junge, Am Sandberg 15a, 5653 Leichlingen 1. Suche Excel, Word for Windows, Suche Deluxe Mule für Amiga.

Verk. Atari STM 520, TV-Kabel, 354 SF, 2-seil., Teac-Disk, 18 Orig. Games (Dungeon Master, Carner Comm, Kaiser etc.) viel Zub., VB. Tel. 0203/21018 ab 18 h

Verk. ca. 10 Orig. Spiele, Fordert noch heute eure Gratisliste an bei: Stefan Mandl, Oerichweg 29, A-6114 Weer. Tel. & Fax 0043/5224/67122

Verk. 1040 STFM mit SM 124, 2 x Maus, Scartkabel, 33 Orig. Spiele (v. neue), zus. 1500 DM. Tel. 09131/16265 ab 17 h

Atari 1040 ST, 4 MB, 2 Discs HD, SM 124 700 DM, Drucker NEC P6, autom. Einzelbl. 700 DM, Farbmon., SV 1224 300 DM, alles zus. 1500 DM mit Soft. Tel. 02271/64051 ab 18 h

Verk. Comp. Atari 1040 STE Color und SW Mon. sowie viele Spiele. Preis VB, ab 18 h. Tel. 09274/219

Verk. Orig. Spiele ST: Hard D. 25 DM, RVF Honda 20 DM, gesamter Preis 200 DM, schreibt an: Jörg Bayer, Dr.-Warsingstr. 142, 2956 Moormerland 1

Verk. Orig. Spiele ST: Fire and Ice 40 DM, neu, Lemmings 35 DM, Police Quest 2 40 DM, mit Komplettlösung, Flight of the Intruder 40 DM, Combo Racer 30 DM, Jörg Bayer, Dr.-Warsing-Str. 142, 2956 Moormerland 1

Verk. Alan 520 ST, Mon. SM 124, Floppy SF 254, Drucker Star NL 10, Zeitschriften, Bücher, Disks, magere 400 DM. Tel. 02362/65951 Frank

Verk. wg. Systemwechsel Atari 520 STFM, 1 MB SF 314, Maus, 25 Orig. Spiele für nur 450 DM. Tel. 09771/7913 Martin

Verk. Atari 1040 STFM, Mon. SM 124, orig. Spiele, z.B. Silent S. II, 2 Joysticks, HB, für 800 DM. Tel. 0251/666750

Verk. 520 STM, 1 MB, SF314, SM 124, 10 orig. Spiele, Dungeon Master, Populous, Powermonger, J. D. Arc, Gauntlet, Build of T., etc., div. Pd und 7 Bücher gg. Gebot. Tel. 07308/41673

Verk. Atari 1040 ST, Farbmon., Maus, Joystick, 35 Orig. Spiele und HB für VB 1100 DM. Tel. 06131/230703 Christian

Verk. orig. Amberstar, Loom, Monkey I., Sim City, Populous, RR T., Indy III, Midwinter, Lemmings, 3 Strategiespiele, Spielbuch, zus. 200 DM. Tel. 07171/42323

Verk. Atari 1040 STF mit S/W Mon., Mouse, Joystick vielen Spielen und Prg., Tel. Luxemburg 462216 Preis ca. 760 DM

Suche Bloodwych für Atari ST, Evli. auch mit Date Disk, Zahlejebis 25 DM. Tel. 030/8345451 Montz

Verk. Double D. II 35 DM, u. Orig. Oh no more Lemmings 45 DM, suche auch Tauschpartner. Listen an Florian Lederer, Weichenwang, 7475 Meßstetten. Tel. 07431/6983

PC Engine

Verk. PC-Engine RGB mit Joystick XR-1, Joypad, World Court, Son Son II, Mr. Hell, Dragon Spirit, Preis VB 250 DM. Tel. 09372/2440

Verk. PC-E., 1 Joypad, incl. 5 Spielen, z.B. Violent Soldier, Dragon S., Son Son 2, Mr. Hell, alles 100 % o.k. Tel. 06831/72744, FP 245 DM

Verk. PC-Engine, Spiele, nach Gebot, z.B. Jackie Chan, Aerobleser, Horse R., Cadash, Final Match, Tennis u. CD's. Tel. 02922/861713 oder 0231/759829 Thomas

Kaufe, verk., teusche Module und Geräte für alle Systeme. Tel. 089/1403732

Verk. PC-E. GT gg. Gebot, Ca. 20 versch. Spiele, z.B. Splatter House, Bloody W, tausche auch gg. Mega D. Spiele, Famicon. Tel. 04521/71497 ab 19 h

Obermotz Pinnwand! Das Kleinanzeigen- und Kontakt-Magazin für Videospielefreize. 14tagig. Nur für 3 DM pro Monat. Infos: A. Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz. Tel. 0261/24615

Verk. nur Orig., LL5, PO2, Steigen, HM, Börsenfieber, A320, ATP Fluggin., Sherlock Holmes, suche nur Orig.: Gute Strategiespiele. Mo-Fr. 18-19 h. Tel. 08142/12353

Verk. PC-Engine + 7 Spiele (Bonk I + II, F1 Triple Battle) für 400 DM. Tel. 09082/1588

Verk., lausche und kaufe ständig PC-Engine, S-NES, MD, PC, GG, GB und MS Spiele. Tel. 09082/1588

Verk. PC-Engine mit 6 Spielen (Ninja Spirit, Blue Blink, F1 Dream usw.) für 350 DM. Verk. auch einzeln. Tel. 09082/1201

Lynx

Verk. Lynx mit Netzteil, Cal. Games, Blue Light, Slime World für 220 DM. Teleton 07066/4227 ab 21 h

Verk. GB + 9 Games (z.B. Parodius, Nemesis 2, Turtles I + II usw.), + Gameligh, VHB 420 DM, verk. Lynx + 8 Games, VHB 400 DM, verk. div. Super NES-Spiele, tausche Neo Geo Spiele. Tel. 089/4701827

Game Boy

Verk. GB + 9 Games (z.B. Rodius, Nemesis 2, Turtles I + II usw.), Garmel. VHB 420 DM, verk. Lynx, 8 Games VHB 400 DM, verk. div. Super NES-Spiele, tausche Neo Geo Spiele. Tel. 089/4701827

GB! Verk. VB Turtles II 50 DM, Kwirk 30 DM, Dr. Mario 30 DM, Super Mario Land 30 DM, Duck Tales 30 DM, nur nach 19 h. Tel. 02307/41965 Björn Jäger

Aufgepaßt, verk. GB mit 3 Spielen, Adapter, allerdings ohne Link-Kabel zum Super Preis von nur 149 DM. Tel. 02131/120141 bitte rasch anrufen

Verk. GB + Akku, Verst., Koffer, Chese Boy, 22 Topspiele, Parodius, R. Rabbitt, Turtles II, F1 Spirit, Mouse 2, usw., 100 % o.k., Verp., Anl., VB 1000 DM, nur kpl. Tel. 0711/799416 ab 14 h Thorsten

Verk. Akku und Spiele (NBA Basket, Tennis, F1-Race, Simpsons, Mano 2, T2, Sword of Hope, Knight Quest, zu gutem Preis. Tel. 089/6011805 Oliver

Verk. GB mit 3 Superspielen (Fortress of Fear, Kung Fu, Tetris) Licht. Lupe, Spielbuch, Netzteil, wer Interesse hat: 02602/7509 Marco, 100 % o.k. alles für 200 DM

Tausche The Rescue of Princess Blobette gg. ein anderes GB-Spiel, Torsten Wegner, Birkenweg 18, O-8700 Löbau

Verk. GB mit 9 Spielen (z.B. Probotector, Parodius, F1-Race, Light Max, Netzteil, 3 Spielbücher, Tasche für 560 DM. Tel. 06543/4731 Thomas, 100 % o.k. (NP 850 DM)

Suche GB, Nintendo, Super Nintendo, M-D, Neo Geo, Konsolen und Module. Auch große Mengen. Tel. 02307/42454

Obermotz Pinnwand! Kleinanzeig.-u. Kontakt-Mag. für Videospielefreize. Nur 2 DM/Monat. T. Winter, A. d. Bitz 10, 5400 Koblenz

GB-Spiele, lausche Prince of Persia, Salomons Club, Probotector, Hunchback, C. Vanle, Golf, F1-Race, Lock'n Chase, verk. Lynx, 4 Spiele, Netzteil, für 355 DM. 17 - 21 h. Tel. 0511/528996

Verk. GB orig., GB-Tasche, orig. GB-Accu, 6 GB-Spiele, Megaman etc. für 280 DM VHB. Tel. 07041/41819

Suche GB Spiele (nur orig. verp.) ab 14 h. Tel. 0911/557194

Verk. Final F. Adv. VB 65 DM, Gargoyles Quest VB 30 DM. Tel. 09131/13348, Stefan Ehringer, Buckenhof Weg 6, 8520 Erlangen

Verk. GB mit Gameligh, Tetris, Parodius, Probotector, Super Mario Land I + II für nur 200 DM. Tel. 03946/53389 Heiko

Verk. GB in Orig. Verp., Case Boy, 3 Spiele, Tetris, F. Legend, Skale o. Die, Nintendo Zeitschriften, für nur 160 DM. Tausche auch diese Spiele gg. S.M. Land 2 usw. Holeska Christian, Pommernstr. 25, 6231 Schwalbach

Kaufe GB-Spiele (auch US und Japanimport) sowie größere Posten und ganze Sammlungen. Angeb. bitte an: Tel. 02309/75995

Verk. GB und Spiele zu seghaften Preisen. Tel. 05641/60015

Verk. GB + Akkusatz + Gameligh, 10 Spiele, 300 - 350 DM. Tel. 08233/30808

Verk. GB + Game Light + Probotector, Fortress of F., Gargoyles Quest, Super Mario Land, Burai Fighter Deluxe, zus. 250 DM. Tel. 05121/508317 19-21 h Florian

GB: Tausche: Sol. Club, Shanghai, Kwirk, Kick Off (d), Dr. Mano, SML1 (e) gg. Parasol Stars, Humans, Parodius, Dynablaster, Choplifter 2, Tail Gator, Nemesis (d/e). Tel. CH 031/9517482

GB Spiele 50 St. für 400 DM, z.B. Belman II, Terminator II, Spiderman, Dr. Mano, Castellan, Tennis usw. Tel. 04521/71497 ab 19 h

Verk. GB mit 10 Spielen (Parodius, WWF, Final F. 2., Lucht, Lupe, Tausche (NP 885 DM für 500 DM). Tel. 05492/1343, Suche dt. Super NES + Spiele

Suche! GB Verp. drngend. Habe Tauschmaterial oder gg. Bezahlung. Tel. 05832/2028 David.

Verk. NES mit 2 Spielen, Joystick für nur 250 DM. 1 Jahr alt. Tel. 05051/2892 nach 18 h

Mega Drive

Obermotz Pinnwand! Das Kleinanzeigen- und Kontakt-Mag. für Videospielefans. 14tägig, nur 3 DM/Pro Monat. Infos: A. Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz, Tel. 0261/24615

Verk. MD mit Sonic, MMouse, Ouack Shot, WaniWarf, Hellfire, EA Hockey, Golden Axe II, Tiger Heli, Magi Hal, 2 Joypads für VHB 600 DM. Tel. 05331/33289 ab 19 h

Verk. MD-CD ip. + 5 Spiele, SNES, RGB-6 Spiele, Preis VB. suche A 500 + 1 MB, 2. LW, 400 DM. Tel. 0551/68364 Mo-Fr. Dellef

Verk. MD mit 4 Spielen und 2 Joypads für 300 DM. Fast neu! Tel. 02264/28266

Kaufe alles (fast) vom MD, SNES, GB, GG, NES, Tel. 04521/71497 ab 19 h. Auch Neo Geo Module Sammlungen.

Tausche MD inkl. Schulzkasten, 2 Joypads, und 9 Spielen u.a. Tazmania, Road Rash, Dragons Fury gg. Neo Geo inkl. 2 Joys, 2 Spielen. Tel. 06152/6848

Verk., kaufe ständig MD-Spiele große Auswahl ab 35 DM, kaufe auch Spielesammlungen mit Grundgerät. Tel. 04774/374 Rainer/Simone

Verk. Warsong (US) 90 DM, Shining dt. 90 DM, Streets of Rage dt. 60 DM, Sonic dt. 40 DM, suche: Splatterhouse + Desert Strike je 40 DM. Tel. 02253/3760 Stefan

Tausche, verk. MD-Spiele z.B. Crude-Buster, Gouls'n Ghost, Chuck Rock, Wanderer's I, YS 3, lausche, verk., auch Super-Famicon Spiele. Tel. 0941/49548 Hans an 17 h

Verk. MD mit 7 Spielen und Game Gear mit 6 Spielen alles 100 % o.k., lausche ein System mit Spielen gg. SNES mit Spielen. Tel. 08324/8154 Thomas

Verk. Hellfire 38 DM, Shinobi 50 DM, Monaco GP dt. 85 DM, EA Hockey dt. 70 DM, für PC: Indy III 50 DM, Oil Imp. 40 DM, alle Spiele orig. verk. + Anl. Tel. 06691/5935 Steffen

Tausche: GB + 16 Games z.B. Mega Man III, Robocup usw. gg. MD mit mind. 6-8 Games. Angeb. an: Tel. 07432/4999 Mo-Fr. 14-17 h Tobias

Suche H. Bond, D., Mutants, Alien 3, G-Lancer, usw. Habe: SoR2, Super S. 2, Sonic 2, T-Force 4 usw. kaufe oder lausche. Habe auch S-NES-Spiele zum Tausch. Tel. 06271/5873 Gilbert

Verk. MD-G. Shining, James P., Strider, Afterburner, Alien S., Mag. kpl. od. einzeln. Suche MS Pachmania, Jokaban, Super Star Wars, NES. Tel. 08544/7161

Tausche, MD-Module Buck Rogers, Sonic, Fatal L., Mickey 1, SNES-Mod., Mario 4, Zelda 3, Wingcom., gg. Adventures, Jump & Run, für NES, SNES, MD, PC-Engine, CD-ROM. Tel. 02684/6174

Verk. 7 MD-Spiele, (Gynoug, Mystic, Defender, Herzog Zwei, Revenge of S., Columns, Super Hang On, World Cup Italy) für zus. nur 300 DM. Tel. 0841/32201 ab 19 h

Verk. MD + Pad, Top Games, z.B. J. Madden 92, Super S., Klax, Sonic 1, usw., schreibl an: Rüdiger Schneider, Flehenberg 121, 5603 Wilfrath

Verk. Sega Mega Drive (PAL-Vers.) mit 2 Joypads und 8 Spielen (EA Hockey, Sonic, Donald D., Shinobi, Outrun, usw.). 350 DM. Roland Stoll. Tel. 06631/2250

Verk. MD-jo. 2 Pads, Soundtrack 140 DM, Advanced, M. Commander 100 DM, Sonic 30 DM, Herzog II, Golden Axe II, Star C., Populous, Devil C., Warsong, S-688 je 60 DM. Tel. 05361/48159

Verk. Sega M. D. + Sonic 2, World of Illusion, Wonderboy 5, Gynoug, Golden Axe 2, 2 Joypads, MSC., nur zus. für 420 DM. (NP 1020 DM). Tel. 09371/3703

Tausche MD ip. mit 5 Spielen gg. Neo Geo mit 1 Spiel oder verk. MD für 450 DM. Telefon 0222/4382 ab 16 h

Verk. Sega Mega Drive + 2 Pads + 17 Games, Sonic, D. Strike, EA Hockey, Mickey Mouse, Golden Axe II etc. Preis VB. Tel. 02822/51796 ab 18 h

Verk. Module fürs Sega Mega Drive, Master S. Tel. 0431/641670

Tausche Spiele für MD und SNES wie W. of Illusion, Streets of Rage 2, Thunderforce 4, Magical Quest, Parodius, Wonderboy 5 u.v.m. Tel. 05731/52926

Verk., kaufe, lausche Sonic 2 dt. 69 DM, oder lausche gg. 2 Spiele Powermanger und Allered Beast auch kaufe pp.. E. Nehring, Edelmühle 10, 8392 Waldkirchen

Achtung! MD: Shinobi 91 % 49 DM, Rambo II 78 % 39 DM, Moonwalker 39 DM, SNES Super Soccer 88 %, F-Zero 85 %, beides 79 DM. Tel. 02238/7442 ab 18 h

Verk. folgende MD Spiele Sonic, F22, Golden Axe II, Starflight, EA Hockey, tausche gg. Warsong, Desertsinke, P. Stars II, Tel. 02371/41388 Christian

Verk. Ouack Shot 45 DM, Castle III. 45 DM, Bate Knuckle, Night & Magic 55 DM, Whip Rush, Klax, Phelios je 25 DM. Tel. 08022/83004 von 18-20 h Andy

Verk. Multi Game Hunter, Back Up-System für MD und Super F. FP 1200 DM. Tel. 089/1679703

Kaufe def. MD und 1 C-E. Konsolen für 50-70 DM. Daniel 02151/67064 ab 18 h

Verk. Sega Mega Drive PAL/RGB 50/60 HZ, Text, Eng. Jp., 11 Top-Spiele, F-Force 3-4, Sonic, Rainbow, Super Shinobi, Mickey Mouse, nur kpl. V 850 DM. Tel. 02922/862256 ab 18 h

Verk., kaufe MD Spiele. Tel. 04371/6942 oder 04371/2967 ab 18 h

Game Gear

Verk. Sega GG Module, Tips & Tricks, alles nw., Tel. 0421/3962430 ab 16 h

Verk. GG + Netzadapter + Sonic + Shinobi, neu 100 % o.k., 1/2 Jahr Garantie. für 300 DM. Tel. 02361/183564

Verk. GG 1 Jahr alt in gutem Zustand, inkl. Sonic und Netzteil für 180 Sfr. Verk. nur in der Schweiz. Tel. 065/351713

Verk. Game Gear + TV-Adapt., Netzteil, Batterien, 5 Spiele, Mickey M., Owl Run, Columns, Baseball, 4 in 1, alles mit Orig. Verp. VHS 650 DM. Tel. 0671/25433

GG mit Columns, das Spiel Chessmasler 3000 und der TV-Tuner zu verk. für 360 DM. Tel. 07663/3644 ab 17 h

Verk. GG (1/2 Jahr alt) mit den Spielen G-Loc, Wonderboy, GG Shinobi, Columns, Netzteil, für 280 DM - 300 DM. Tel. 0421/510185 Lars

Verk. GG mit Netzteil, Columns, Monaco GP 200 DM, PC: BMP, Editor 50 DM. Tel. 05130/4633

Verk. Gamegear Incl. Sonic und Netzteil für nur 250 DM, 1/2 Jahr alt. Michael Nitschke, Magdeburger Str. 24, O-3560 Salzwedel

Verk. GG dt. Aerial Ass., Columns, Lupe, Master Gear, Auto Adapter, Netzteil, Kabel, für nur 320 DM, NP 500 DM, verk. auch NES, Superset + 5 Spiele für 230 DM. Tel. 07164/5572

NES

Suche NES Spiele Maniac Mansion, Super Mario Bros und Tiny Toon Adventures, sowie Tale Spin. Preis VB. Tel. Schweiz 01/7846458

Kaufe und verk. SNES-Spiele, große Auswahl ab 50 DM, kaufe auch ganze Spielesammlungen mit Grundgerät. Tel. 04774/374 Rainer

Suche Komplettlösung von Starwars für NES speziell d. Ort, a. d. sich Jediinter, Lichtschwert befindet. Beile 20 DM. Tel. 02871/31930 Rottluff

Verk. NES mit 4 Kontrollpads, Super Mario III, Rad Racer, Tetris, Mario Bros, Nintendo, World Cup. Preis VB 250 DM. Tel. 02691/7165

Verk. NES mit 9 Spielen für 420 DM, NP 1000 DM (Mario 1-3 Faxanadu, Blades of Steel, Zelda, Link, Spike, etc.) Tel. 06629/6533

Verk. NES mit 5 Games: Mario 1, Snake, Balile, Roll, Gradus, und den Rartäien Pro Wrestling, Schalom VB 450 DM, fast unbenutzt. Tel. 0613/31515 Frank

Verk. Super Set mit 9 Spielen z.B. Total Recol, T2 usw. verk. auch noch Game Gear mit 2 Spielen Columns und Ninja Gaiden; NES 500 DM, Game Gear 250 DM. Tel. 06081/8755

Verk. NES mit 9 Spielen (Loz I, Castlev. I, Bl. o. Steel, Silent S., Kid Icarus usw.) für 450 DM. Sebastian Prochnow, Damaschkesstr. 11 b. 2400 Lübeck 1

Super Famicom

US-NES Spiele zu verk., z.B. Telris, The Flintstones, Mega Man usw. ca. 30 Sfr. auch dt. Module. Tel. 04521/71497 ab 19 h Andreas

Kaufe alles (fast) vom SNES, Mega Drive, Neo Geo, GB, GG, NES, Sega Master. Tel. 04521/71497 ab 19 h

Kaufe, lausche, verk. Spiele, habe z.B. Jakl Crush, Cybarnator, Desert Strike, Mario Paint, Spiderman, Streelfighter, Hook, Pushover, Lemmings u.v.m. Tel. 07805/59328

Verk. US Super NES mit: 2 Joypads, SMU, Pilot Wings, Orig. Zustand. Tel. 089/9036177

Verk. f. Super Nintendo Wing Commander 80 DM, Super Battle Tank 70 DM nw. Tel. 05442/8124 ab 19 h

Verk. S.F. Soccer, Parodius 70 DM, lausche oder kaufe auch. Tel. 06564/2107 Marco

Kaufe, verk., SNES, Famicom Spiele, habe: Rampart, Jimmy C., Pilotwings. Tel. 02461/52122 Ingo

Tausche Axel. ip. und Contra III gg. Orig. C. Power Slick Fighter für dt. S-NES. Hermann Niedermeyer, Angerweg 1, 8223 Heiligenkreuz. Tel. 08621/4244

Verk. f. SNES Acraiser, S-Prob., und Super S. 60 - 80 DM, alles dt. Vers., Thorsten 0211/395281 zw. 18-21 h

Suche dt. oder engl. Anl. für XE1 SFC Joystick gg. Bezahlung bin für jeden Tip dankbar. Ulrich Schweinfest, Tilsiter Str. 6, 8800 Ansbach

Suche Super Nintendo, Famicom, NES Spiele ab 14 h. 0911/557191

Verk. SNES dt., 2 Pads, Parodius, Contra, F-Zero, Adapter f. alle Spiele 100 % o.k., 4500 6S, wendel auch an Georg. Tel. 03352/2655 nur Austria

Verk. Super NES + Mario S. Soccer + 2 Joypads, 1 Monal alt. kpl. für 290 DM, Carl Torsien Bernasco, Am Schneller 63, 5140 Erkelenz. Tel. 02431/71641 ab 17 h

Tausche SNES/Famicom Spiele, habe neueste und ältere Topitel. Suche Turbo Duo (evtl. auch Tausch gg. SNES Games), verk. Universaladapter für SNES. Tel. 07354/2873

Wichtige Hinweise für alle

Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift).

Wollen Sie Spiele für S-NES, NES, GB, GG, MD, MS, Engine und PC tauschen, kaufen oder verk.? Tel. 09082/1588 oder 1201

Verk. NES z.B. NHLPA Hockey 80 DM, Smash TV 55 DM, NCAA Basketball 75 DM, Sonic 2 1. MD suche Sim City dt. Tel. 08064/1007 Huber

Tausche Super Tennis gg. Sim City, Tel. 04181/36821

Tausche Super NES mit 2 Joypads Universal Adapter und 6 Spielen z.B. Best of the Best Pilotwings usw. gg. Neo Geo wenn mgl. Pal. Tel. 089/6920490 ab 16 h

Kauf/Verk. S.F., NES, MD-Module und Konsolen, Auch Bestände. Tel. 0212/208689

Achtung! Videospiele machen einsam! Aber jetzt die Chance für einsame Herzen! Ihr ruft mich an und wir reden mal zusammen übers Module tauschen. Tel. 05021/13259

Verk. Mariokart 70, Turtles 65, o. Verp., Castlevania, R.Beal, Rampart, Kin o.K. je 35, Gamegear, Sonic 2, Shinobi 2, P.W., TV Tuner usw., o. Verp., Anf. 440 DM. Tel. 0941/997301

Folgende Spiele zu verk. Parodius orig. jp. 70 DM, Super R-Type, Super Soccer dt. je 60 DM., Tel. 07663/3644 ab 17 h Stetan

Verk. tausche SNES, Neo Geo, PC Engine, Turbo Duo Spiele, suche für SNES Top Gear und Final F. Guy zahle sehr gut. Tel. 07151/58072 16-20 h

Verk. für S-NES Super Prob. F-Zero, Super S., alle dt. und Super Castlevania am tju jew. 80 DM. Tel. 02823/6122 Björn

Suche GB, Nintendo, Super Nintendo, M.D. und Neo Geo Konsolen und Module. Auch große Mengen. Tel. 02307/42454

Obermoltz! Pinnwand! Kleinanzeigen- und Kontaktmag. für Videospielefreake, alle Systeme 14tägig. Nur 2 DM/Monat. Infos: T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz

Super NES, FAM Module ges. auch Bestände, suche auch Mega Drive. Tel. 0212/208689

Verk. Super NES Super Mario Kart für 90 DM. Tel. 02327/53376 Waltenscheid

Verk. T. Toon, Dragons Lair, Final F., Fatal Fury, Mario World mit Komplettlösung, alle Welten. Tel. 08142/17369

Tausche, verk., kaufe Super NES, Spiele, habe, Fatal Fury, Rampart, Super S., Wing-Commander, suche Super S., Sim City, US. Super P. Tel. 05502/3556 Reiner ab 18 h

Verk. t. Super NES: Pilotwings, Zelda 3, Super S., Super Tennis u.a. je 60 DM, alle dt. Tel. 02256/1319

Tausche Turtles in Time Prince of Persia, Castlevania 4, Dunkshot, SF Soccer, suche Sim City dt. Parodius, Soul Blazer US, M. Quest, Tennis. Tel. 02064/53958

Verk. und tausche Spiele und Zub. für US NES, MD, Super NES, habe: Street F. 2, T2 Arcade, Cabal, Zapper, Laserscope, R. Co., u.v.m. Tel. 0821/572736

Verk. GG M.D. und SNES Module zu Super Tiefpreisen, 1 Joypad für SNES und ein Japan Adapter für MD. Tel. 0551/97837 Anruth

Biete: Superinlendo neu, suche preisgünstig Farb-Bildschirm für Commodore 286, evtl. m. Wertausgleich, Franke, Tobias Gubenerstr. 52, O-8036 Dresden. Tel. 0351/2742681

Verk. Super N. inkl. Super Mario World, Controller, AV-Kabel, für 250 DM, ein Monal all. Kubin Marc, Lindenstr. 9, 4137 Rheurdt II. Tel. 02845/60028

Tausche, verk., kaufe SNES-Spiele, habe: Streetfighter, NHLPA, Amazing, Tennis, suche: M.J.M., Jimmy Connors, Star Wars. Tel. 09126/9910 Ralph

Kaule, tausche Super NES Spiele, zahle bis zu 50 % des NP. Tel. 0421/451084

Super Nintendo PAL-Vers., verk. F-Zero 75 DM per NN Verp. nicht vollständig. Tel. 06781/33368 S. Bohrer

Neueste Super Nintendo Module z.B. Star Wars, Tiny Toons, v.m. Alle Module nur 80 DM, tausche und verk. Tel. 04489/6225 ab 19 h

Kaule, verk., tausche, alles für PC-Engine, MD, Super NES, Neo-Geo, GB, Gamegear, Lynx, NES, Master-System, kaule ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. GB + 9 Games, z.B. Parodius, Nemesis 2, Turtles 1+ 2, usw. Gamel. VHB 420 DM, verk. Lynx + 8 Games, VHB 400 DM, verk. div. Super NES Spiele. Tausch Neo Geo Spiele. Tel. 089/4701827

Diverses

Neo-Geo: Suche Spiele auch ganze Sammlungen, verk. außerdem View-Points. Tel. 08241/2951 ab 18 h

Verk., tausche und kaule ständig PC, S-NES, PC-Engine, MD, MS, GG, GB und Turbo Duo Spiele. Tel. 09082/1588

Achtung! Suche Neo-Geo, Super NES dt., Mega Drive dt., mit Spielen auch Modulsammlungen. Zahle bis 50 % vom NP. Kaule fast alles. Tel. 0451/81955 ab 17 h

Biete tadellose ASM-Sammlung von 2/89 bis 2/93 für schlappe 100 DM zzgl. Versand und Porto. Tel. 09122/82774 Marcus

Verk. NES Super Sel + 13 Spiele, z.B. Mario 1-3, Mega Man 1-2, Track and Field 2, Super Spike Ball, Punch Out, u.a. je 40 DM für 600 DM. Tel. 04542/89297

Verk. View Point nach Gebot. Tel. 02922/861713 oder 0231/759829 Thomas

Verk. Neo Geo, Joyboard, Eightman, Blues J., Burning F., Magician Lord, Nam 75, Multiton N., Cyber Lip für 1600 DM. Tel. 05041/61878

Tausche & kaule Spiele für Super NES, Neo Geo, PC Engine und suche billiges Game Gear. Verk. Amiga mit Zub. Tel. 04541/83644

Hey Stopl! Suche dringend gut erhaltene PP Ausgaben unter 10/88. Tel. 02191/54337 ab 13.30 h Carsten

Verk. Neo Geo + S. NES Spiele günstig, kaule auch ganze Konsolenbestände. Tel. 0212/202583

Amiga PC, MD u. Super NES Club, wir verk. u., kaufen, verleihen und tauschen Spiele, Humboldtstr. 2, Augsburg-Lechhausen, Nähe Schlössle. Tel. 719563

Verk. Wizardry 7, Ultima 7, mag. + 16 Rechner (386sc, 5 MB RAM, schnelle 105 MB Festplatte, VHA, Tower). Tel. 05045/432 ab 15 h

Biete Zeitschriften: H.C. 1989, C.L. 90, PP 1989, 1990, 1991, und 1-10/92 außer 5 und 6/92. Keine einzelnen Hefte. Mgl. JG. Telefon 04405/8464

Verk. Drucker Seikosha SP 180 VC mit Traktor (Commodore senell) für 200 DM. Holger Groth, Dierhagener Str. 23, O-1093 Berlin

Verk. Silent S.II, Aces of the P. für je 50 DM. Tel. 02351/26368

Wollen Sie Spiele für GB, MD, NES, S-NES, Engine, GG, MS und PC tauschen, kaufen oder verk.? Tel. 09082/1588 oder 1201

Verk. NES+ Mario 1, 2, 3, Contra 2, Kong Clas 299 DM, PCE Bomberman 89 DM, F. Blaster usw. Video Games, Handschuh 9 DM, suche SNES US, Turtle, Soccer, Holger ab 18 h. Tel. 0241/520710

Tausche Lolempress dt, Space Quest 4 dt, Mad TV, Rise of Dragon dt, Gateway to Sav., Frontier dt, suche Rollen-, Strategiespiele, B. Rogers, SS2, M1TP1, A.O. Empire. Tel. 06021/98946

Suche Konsolen, Spiele für Sega Mega Drive, Sega Master, Nintendo, Super N., PC Engine, Roger Kerber, RDSBG, Landstr. 58, 2300 Kiel 0431-641670

Verk. GB, 9 Games, z.B. Parodius, Nemesis 2, Turtles 1 und 2, usw. Gamel. VHB 420 DM. Verk. Lynx + 8 Games, VHB 400 DM, verk. div. Super NES Spiele, tausche Neo Geo Spiele. Tel. 089/4701827

Obermoltz! Pinnwand! Das Kleinanzeigen-Kontakt-Mag., für Video Spielefreake, 14tägig. Nur 3 DM pro Monat. Infos: A. Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz. Tel. 0261/24615

Sega Module für GG und Master Control Pad, Unit Fire U., Kabel G to G, Light Phaser, Remote Control, Tips & Tricks, mw., Tel. 0421/3962430 ab 16 h

Superpreis: Alan! 1040 STFM mit S/W Mon. und Competition pro Joystick, für nur 599 DM. Reinhard Schmider, Tel. 08234/5278 Strassberg

Verk. Sega Master System 2 mit 5 Spielen z.B. Sonic, Kick Off, Boxes W., Karsten Schmidke, Krusenleinsstr. 25, Rostock. Tel. 01611/430386 ab 350 DM

Suche Neo-Geo + Spiele, Mega Drive + Spiele, S NES, NES + Spiele, GB + Spiele, ganze Modulsammlungen. Tel. 04521/71497 ab 19 h

Kaule, verk., tausche Module und Geräte für alle Systeme. Tel. 089/1403732

Kontakte

inlendo User Club sucht nach Mitglieder Systeme: GB, NES, SNES, Infos gg. Rückumschlag bei: Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 4690 Hema 1

Obermoltz! Pinnwand! Das Kleinanzeigen-Kontakt-Mag. für Videospielefreake, 14tägig. Nur 3 DM pro Monat. Infos: A. Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz. Tel. 0261/24615

Wer tauscht Indy IV oder Larry V gg. Indy III oder Ultima Underworld? Tel. 04488/71357 Fragt nach Resa

Turbo-Power-CC (Ami & IBM) sucht ständig überregional neue Mitglieder (auch andere Clubs) für Info & Datenaussch. Info gg. RP bei: T. Piontek, Reuterstr. 4, O-2060 Waren

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

U. PETERS



Mittags, 8.3.1960: Papa-Peters schrumpft in den unwirtlichen Hallen des Kreiskrankenhauses Leer/Ostfriesland. Schon wieder ein Mädchen! Der ostfriesische Kulturschock blieb Ulrike weitestgehend erspart, die Familie siedelt recht bald ins voralpine München. Schon früh erkennt sie ihre Neigung fürs Künstlerische beim Verzieren von Väterchens Enzyklopädie mit avantgardistischen Kopfüßlern. Bei der Dressur ihrer jüngeren Schwester entdeckt sie ihre pädagogischen Fähigkeiten. Die Schule überlebt sie ohne weiteren Blessuren. Es folgt ein fünfjähriges Studium der Germanistik, Pädagogik und Kunstzeremonie, zwei Jahre Staatsfrön in bayrischen Klassenzimmern. Nach Beendigung ihrer Lehrerausbildung wird auf weitere Zusammenarbeit mit ihr verzichtet. Der chronische Geldmangel des Jahres '88 legt sich, als sie April '89 als Assistenz bei **POWERPLAY** anfängt. Dort kommt sie zuerst völlig auf den Computer – das Erlebnis ist traumatisch, deshalb wendet sie sich der Abwicklung des Gesamtkonzeptes zu. Sie steuert seit Sommer desselben Jahres die Abläufe von allen Heften, die seither in der **POWER-PLAY**- und **VIDEO-GAMES**-Redaktion entstehen.

Private Kleinanzeige in



**Mit
5 Mark
dabei!**

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigen-Text unter der Rubrik:

Amiga C 64/128 MS-DOS-PCs Atari ST Game Gear Mega Drive
GameBoy PC-Engine Super Famicom Kontakte Diverses
bar als Scheck bei: Bitte keine Briefmarken!

[illegible]

Private Kleinanzeigen (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender, Postlageradressen nicht möglich!)
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

LESER SERVICE

892



Handheld Corner: Buck Rogers 2

892



WELT
ZAUBER
LIONHEART
SPIELE PAR

70



ftware
s Grauens.
1 Führer
rch die
uselspiele.
n Ant,
r originelle
ichfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der
ategiekönüller im Test

4⁹²

Blick in die Zukunft: Trendware, Black Crypt: Furiöses Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test

9⁹

Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmungsmacher, High-End-Spiele.

Bard's Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand.

High-End-Spiele
Verpackung: Paperback 20
Hardy: Basic
Preis: 10,90 €
Erscheinungszeitpunkt: 1990

Endzeit
Aussagen:
Spielideen:
Spielzeit:
Preis: 10,90 €

Bard's Tale

779



Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der Londonmesse. Tag der Abrechnung: Terminator 2

RITSCHÉ-RATSCHÉ,
SÄG! - ... ABER
KEINER HAT GESAGT, DASS
DAS SO ANSTRENGEND
IST!



Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

Ausgaben POWER PLAY Nr.

Ausgaben POWER PLAY Nr.

Die Bezahlung erfolgt noch Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag

(zzgl. 3,- DM Versandkosten)

forname

Hausnr.

Report

den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Wollen Sie Spiele für S-NES, NES, GB, GG, MD, MS, Engine und PC tauschen, kaufen oder verk. 7 Tel. 09082/1588 oder 1201

Verk. NES z.B. NHLPA Hockey 80 DM, Smash TV 55 DM, NCAA Basketball 75 DM, Sonic 2 f. MD suche Sim City dt. Tel. 08064/1007 Huber

Tausche Super Tennis gg. Sim City. Tel. 04181/36821

Tausche Super NES mit 2 Joypads Universal Adapter und 5 Spielen z.B. Best of the Best Pilotwings usw. gg. Neo Geo wenn mgl. Tel. 089/6920490 ab 16 h

Kauf/Verk. S-F., NES, MD-Module und Konsolen. Auch Bestände. Tel. 0212/208689

Achtung! Videospiele machen einsam! Aber jetzt die Chance für einsame Herzen! Ihr ruft mich an und wir reden mal zusammen übers Module tauschen. Tel. 05021/13259

Verk. Mario Kart 70, Turtles 65, o. Verp., Castlevania, R.Beal, Rampart, Kin o.K. je 35, Gamegear, Sonic 2, Shinobi 2, P.W. TV Tuner usw., o. Verp., Anl. 440 DM. Tel. 0941/997301

Folgende Spiele zu verk. Parodius orig. jp. 70 DM, Super R-Type, Super Soccer dt. je 60 DM., Tel. 07663/3644 ab 17 h Stefan

Verk., lausche SNES, Neo Geo, PC Engine, Turbo Duo Spiele, suche für SNES Top Gear und Final F. Guy zahle sehr gut. Tel. 07151/58072 16-20 h

Verk. fürs S-NES Super Prob. F. Zero, Super S., alle dt. und Super Castlevania am für jew. 80 DM. Tel. 02823/6122 Björn

Suche GB, Nintendo, Super Nintendo, M.D. und Neo Geo Konsolen und Module. Auch große Mengen. Tel. 02307/42454

Obermotz! Pinnwand Kleinanzeigen- und Kontaktmag. für Videospielefreaks, alle Systeme 14tägig. Nur 2 DM/Monat. Infos: T. Winter, A.d. Blitz 10, 5400 Koblenz

Super NES, FAM Module ges. auch Bestände, suche auch Mega Drive. Tel. 0212/208689

Verk. Super NES Super Mario Kart für 90 DM. Tel. 02327/53376 Wattenscheid

Verk. T. Toon, Dragons Lair, Final F., Fatal Fury, Mario World mit Komplettlösung, alle Welten. Tel. 08142/17369

Tausche, verk., kaufe Super NES, Spiele, habe, Fatal Fury, Rampart, Super S., Wing-Commander, suche Super S., Sim City, US, Super P. Tel. 05502/3556 Reiner ab 18 h

Verk. f. Super NES: Pilotwings, Zelda 3, Super S., Super Tennis u.a. je 60 DM, alle dt. Tel. 02256/1319

Tausche Turtles in Time Prince of Pe Castlevania 4, Dunkshot, SF Soccer, st Sim City dt. Parodius, Soul Blazer US Quest, Tennis. Tel. 02064/53958

Verk. und tausche Spiele und Zub. für US MD, Super NES, habe: Street F. 2, T2 Arc Cabal, Zapper, Laserscope, R. Co. u.v.m. 0821/572736

Verk. GG M.D. und SNES Module zu S Tiefpreisen, 1 Joypad für SNES und ein Jo Adapter für MD. Tel. 0551/97837 Anrufb.

Biele: Supernintendo neu, suche preisgü Farb-Bildschirm für Commodore 286, evl Wertaustgleich, Franke, Tobias Gubenerstr O-8036 Dresden. Tel. 0351/2742681

Verk. Super N. inkl. Super Mario Wi Controller, AV-Kabel, für 250 DM, ein Mona Kubin Marc, Lindenstr. 9, 4137 Rheurdt Il. 02845/60028

Tausche, verk., kaufe SNES-Spiele, h Streetfighter, NHLPA, Amazing, Tennis, che: M.M., Jimmy Connors, Star Wars. 09126/9910 Ralph

Kaufe, tausche Super NES Spiele, zahle b 50 % des NP. Tel. 0421/451084

Super Nintendo PAL-Vers., verk. F-Zero 75 per NN. Verp. nicht vollständig. Tel. 06 33368 S. Bohrer

Neueste Super Nintendo Module z.B. Star V Tiny Toons, v.m. Alle Module nur 80 DM, sche und verk. Tel. 04489/6225 ab 19 h

Kaufe, verk., lausche, alles für PC-Engine, Super NES, Neo-Geo, GB, Gamegear, L NES, Master-System, kaufe ganze Bestä Tel. 089/1403732

Verk. GB + 9 Games, z.B. Parodius, Nemes Turtles 1+2, usw. Gamel, VHB 420 DM, Lynx + 8 Games, VHB 400 DM, verk. div. S NES Spiele. Tausch Neo Geo Spiele. Tel. 4701827

Diverses

Neo-Geo: Suche Spiele auch ganze Samn gen, verk., außerdem View-Points. Tel. 08 2951 ab 18 h

Verk., tausche und kaufe ständig PC, S-f PC-Engine, MD, MS, GG, GB und Turbo Spiele. Tel. 09082/1588

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalp

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten vor kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstö gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem k und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahm

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Rat noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ih

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffnen werden.

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und weichen, für weichen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Heftewünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer:

☐ Ja

☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für weichen interessieren Sie sich, bzw. weichen wollen Sie kaufen?

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

INTERVIEW

Deine Lieblingsspiele? Alle

Mario-Spiele, Parodius, Turtles (Game Boy), Super Mario Kart, Parodius (SNES).

Was wäre für Dich das größte Unglück? Das Lachen zu verlieren.

Was ist für Dich das vollkommene irdische Glück? Das Ziel gemeinsam erreichen.

Welche Fehler entscheidigst Du am ehesten? Die nur einmal vorkommen.

Deine Lieblingsfilme? Harold and Maude, Clockwork Orange, Bladerunner, Alexis Sorbas, die alten Fellinis.

Deine Lieblingsmaler? Michelangelo, Kandinsky, van Gogh, Tanguy, Calder und alle mit positiver Aussage.

Dein Lieblingsmusiker? Dein Lieblingsmaler?

Alles reine Stimmungssache: Jede Musikrichtung hat ihre Highlights. Wenn ich sie zur richtigen Zeit entdecke, höre ich sie.

Dein Lieblingsschriftsteller? Hier eine Auswahl zu treffen, ergibt das Ausmaß meiner Beschränktheit.

Welche Eigenschaften schätzt Du bei einem Mann am meisten? Humor, Offenheit, Intelligenz, Sensibilität.

Deine Lieblingsbeschäftigung? Malen und dabei Musik hören.

Wer oder was wolltest Du sein? Ulli Peters mit 21 Jahren mit dem Ego von heute.

Dein Hauptcharakterzug? Sehr hohe Ansprüche. Dein größter Fehler? Zu kritisch.

Auf was kannst Du verzichten? Putzen, Bügeln und Maulheiden.

Welche geschichtlichen

Gestalten verabscheust Du am meisten? Alle, die zur Erreichung ihrer Ziele das Leben anderer opfern.

Welche militärischen Leistungen bewunderst Du am meisten? Die Erhebungen der Ausgebauten gegen die Unterdrücker, sofern der Blutzoll nicht zu hoch ist.

Dein erstes Computer- oder Videospiel? California Games (C 64).

Dein Lieblingscomputer? Computer sind für mich ein notwendiges Übel, wie ein Radiowecker oder ein Epiliergerät.

Mit wem möchtest Du zusammenarbeiten? Mit toleranten, intelligenten Menschen mit Humor.

Deine gegenwärtige Geistesverfassung? Farbe be- kennen.

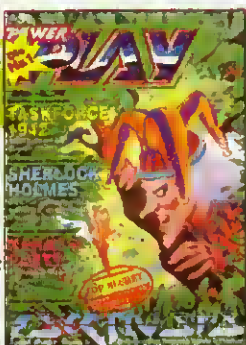
Dein Motto? The more you live is the more you learn.

POWER PLAY LESER SERVICE



10⁹²

Schiffe versenken: Taskforce 1942. Adventures: Sherlock Holmes, Curse of Enchanthia u. a.. Rollenspiele: Might & Magic 4, Darklands, Legacy. Die Amiga-Meister: Psynasis. Außerdem Erste Infos zu Lemmings 2.



2⁹²

Tips & Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights '91



7⁹²

"Rampart"-der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire & Ice" "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace- Filmhit "The Lawnmower Man". Rondo im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"



6⁹²

Lucasfilms Adventure Krönung: Indiana Jones 4. Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baran-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.



11⁹²

Raser im Test: Moriokart, Car & Driver, Lotus 3, Red Zone, Im Visier: High-End-Amiga, Erste Infos zum Star Wars-Simulator, Welt der Spiele: Bericht von der London-Messe



3⁹²

Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Nightmare/ Plovers Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im Alt: Buck Rogers 2



8⁹²

Spiele-Paradies: 1DD neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalion's Turrican-Killer: Lionheart. Exklusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm



10⁹¹

Software des Grauens: Ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant, der originelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test



4⁹²

Blick in die Zukunft: Trendwore. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Troin: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test



9⁹²

Space Duest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmungsmoher. High-End-Spiele. Bord's Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand

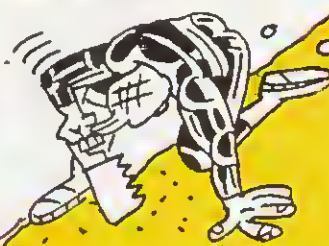


11⁹¹

Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London-messe. Tog der Abrechnung: Terminator 2



RITSCH...RATSCH, SAG! - ... ABER KEINER HAT GESAGT, DAS DAS SO ANSTRENGEND IST!



Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag (zzgl. 3,- DM Versandkosten)

Name, Vorname _____

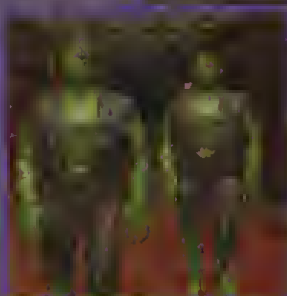
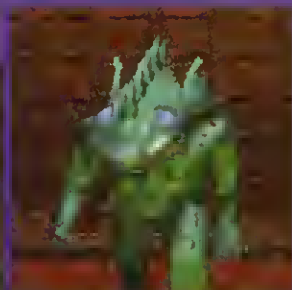
Straße, Hausnr. _____

PLZ, Wohnort _____

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

THE LEGACY



Nur zuhause finden Sie Ruhe ... ewige Ruhe!

Ein Umzug kann ganz schön nervenaufreibend sein. Besonders, wenn das neue Heim eine uralte, unheimliche Villa in New England ist, die Sie geerbt haben. Völlig arglos ziehen Sie dort ein, ohne zu ahnen, daß die Geister Ihrer bössartigen Vorfahren darin herumspuken. Jahrhundertlang haben sie Pläne geschmiedet, um Sie hierher zurückzulocken. Und sie beabsichtigen nicht, Sie entkommen zu lassen ... zumindest nicht lebend.

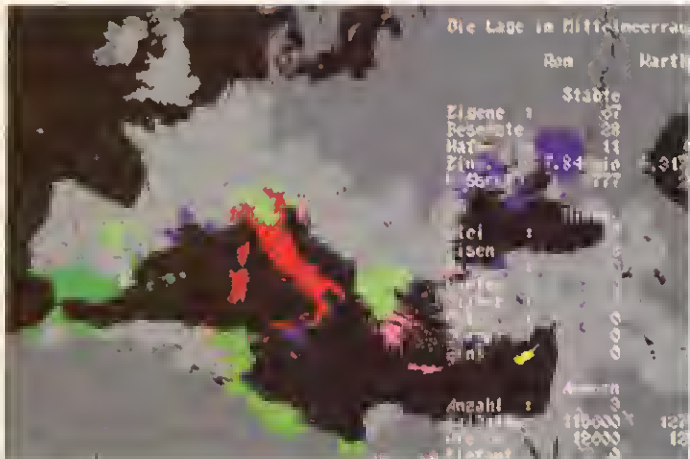
Wenn Sie die Spannung aushalten, setzen Sie Ihre magischen Fähigkeiten gegen widerliche

steinerne Teufelsfratzen und tödliche Blutsauger ein. Besiegen Sie die lauende dämonische Macht und ihre schaurigen, gespenstischen Helfer, die in den düsteren Räumen ihr Unwesen treiben. Ihr Leben hängt davon ab! Aber vielleicht ist der Tod das kleinere Übel, wenn Ihnen sonst nur noch Ihre größte Angst bleibt - die Angst vor dem Unbekannten.

MICRO PROSE
Seriously Fun Software

Eigener Herd ist Goldes wert? Dachten Sie ...

Dickhäuter



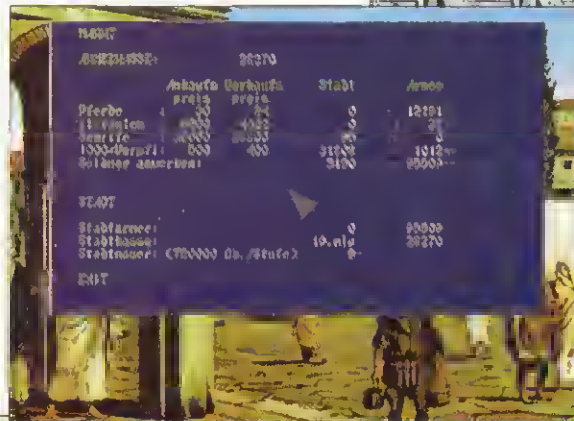
Das Mittelmeer im strategischen Überblick

Hannibal

Hannibal? Ach, der mit den Elefanten. So wird es wohl den meisten von uns gehen, selbst wenn wir nicht ständig in der Geschichtsstunde geschlafen haben. Bis auf seinen spektakulären Übergang über die Alpen ist von diesem karthagischen Feldherren wenig in der Erinnerung geblieben. Dabei ist Hannibal einer der wenigen Kriegsherren, die den Römern empfindliche Verluste beigebracht haben und sogar die reelle Chance hatten, das römische Imperium zu vernichten. Wer es ganz genau wissen will, die punischen Kriege und alle Ereignisse der Jahre 221 bis 183 vor Chr. hautnah erleben möchte, darf jetzt in *Hannibals* Fußstapfen treten.

Starbytes computerisierte Geschichtsstunde versetzt uns hinter die Menükontrollen der

karthagischen Legionen, die sich gerade von Nordafrika aus aufmachen, um in Europa für anhaltende Unruhe zu sorgen. Wie jeder rechte Stratege, verschieben wir unsere menschlichen Schachfiguren auf einer zoomfähigen Landkarte des Mittelmeerraumes. Für jede Stadt, jedes Land und



Einkaufsumme:
Wir rüsten die Armee aus.

sechs klassischen Angriffsformationen wählen, der blutige Rest wird vom Computer übernommen. Leider ist es mit den forschten Prügeleien nicht getan. Nur Krieger, die auch das Handwerk des Buchhalters beherrschen, bleiben langfristig erfolgreich. So könnt Ihr z.B. bestimmte Städte wirtschaftlich fördern oder Geld aus der Imperiumskasse in die einzelnen Kriegskassen transferieren.



Alle Wege führen nach Rom: unsere Legionen unterwegs

Der Kater läßt das Mäusen nicht. Ein Starbyte-Spiel ohne größeren Wirtschaftsteil ist fast undenkbar. Auch als antiker Hannibal werdet Ihr um das Bilanzieren von Konten und das geschickte Verschieben von höheren Geldbeträgen nicht herumkommen. Nur auf die



Sabotage des Gegners müssen wir diesmal verzichten. Der Kriegsheld von damals agiert nicht im Verborgenen, sondern schickt den Feinden gleich eine ganze Armee auf den Hals. Hier findet sich auch der wesentliche Mäkelpunkt: Ich hätte mir eine etwas intensivere Einmischung

in die Kampfhandlungen gewünscht. Sechs unterschiedliche Formationen nutzen sich bald ab, und man vermißt dann den reichen Hexfeld-Kampf, den vergleichbare Konkurrenzprodukte, beispielsweise von Koel, serienmäßig bieten. Am besten fährt man mit Hannibal,

wenn man das Programm als geschichtliche Wirtschaftssimulation mit kleinem Strategieteil versteht. Finanzielle Informationen gibt's reichlich, das Wirtschaftsmodell ist anspruchsvoll bis schwer und der historische Hintergrund ein Musterbeispiel für saubere Recherche.



Genre: Strategie

Hersteller: Starbyte

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Starbyte

MS-DOS 61%

Grafik: 58% **Sound:** -

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

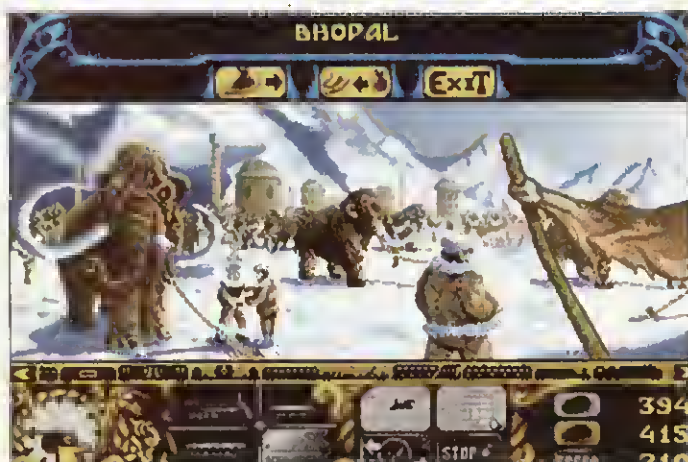
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus

Gepfamt für: Amiga

jede Legion hält das Programm reichhaltige und jeweils aktualisierte Informationen parat. Besondere Aktionen im Spiel, wie etwa diplomatische Verhandlungen, Belagerungen oder Plünderungen werden durch Zusatzgrafiken belohnt. Da sich auch Altheld Hannibals Kriegskasse nicht von alleine füllt, heißt es, Steuern pressen im Reich und eisern haushalten. Schließlich verlangen die Krieger an jedem Ersten ihren Sold und für Verpflegung, Pferde, Schiffe und Elefanten will auch gesorgt sein.

Trefft Ihr auf eine feindliche Armee, dürft Ihr zwischen

Unternehmen Zukunft



Einkaufszentrum: Wir schaffen uns ein Mammut an.

Transarctica

Simariis *Transarctica* bietet einen tiefgehenden Einblick, wie unsere Welt in einigen hundert Jahren aussehen wird. Nach einer grandiosen Klima- und Nuklear-Katastrophe gegen Ende des 20. Jahrhunderts schickte sich die Menschheit an, die immer heißer werdende Welt ein wenig abzukühlen und den Treibhauseffekt ins Gegenteil zu kehren. Ihr werdet in eine Zeit versetzt, in der die neuen Maßnahmen gründlich Fuß gefaßt und unseren Planeten zu einer erneuten Eiszeit verdonnert haben. Die alles beherrschende Viking Union,

auch bekannt als die Eisenbahngesellschaft schlechthin, regiert und kontrolliert das eingeschnittene Leben. Eure heroische Aufgabe besteht nun darin, der mittlerweile eisgekühlten Erde wieder ein wenig Sonne zu verschaffen und mit einem versteckten Laser ein fetziges Loch in die künstliche Atmosphäre zu brutzeln. Doch bis zum geheiligten Laser ist's ein weiter Weg, auf dem Ihr als Lokführer eines riesigen Zuges fleißig mit Waren handelt, gegen Viking-Union-Züge kämpft und diversen Hinweisen auf den Laser oder dessen Schöpfer nach-



Gratisch kommt viel Atmosphäre rüber: Das Titelbild stimmt eisig ein.

Die Übersichtskarte gibt sich grafisch eher schlicht, bildet aber den Mittelpunkt des Spiels.



Zugegebenermaßen schlägt *Transarctica* unbedarfte Spieler schnell in seinen Bann: Schöne, eisig atmosphärische Grafiken beschwören die zukünftige Eiszeit zumindest für eine gute halbe Stunde herauf und lassen uns fröhlich den Bladerunner der Eiszeit spielen. Ist man über dieses Stadium jedoch hinaus, führt kein Weg an der Ernüchterung vorbei: Spielerisch klaffen in *Transarctica* nicht wenige Lücken. So irt man anfangs mächtig verwirrt durch die Landschaft und weiß kaum, was zu tun ist. Selbst froh-



sinnige Entdeckernaturen werden überfordert. Zudem fällt der eigentlich motivierende Adventure-Part viel zu mager aus, so daß während des Spiels lediglich der eigene Unterhalt erhandelt und allen Gefahren getrotzt werden muß. Die Devise lautet schlicht und ergreifend: Rumgurken und überleben. Für ein ausgewachsenes Strategiespiel ein eher unpassendes Konzept. Der Atmosphäre-Bonus buddelt den eingeschnittenen Spielspaß jedoch noch ins bessere Mittelfeld. Etwas mehr Feinarbeit hätte nicht geschadet.



Wer ist hier der 80ß? Im Kommandoraum geht's heiß her – Spione wollen bezahlt und Feinde überwacht werden.

jagt. Dabei agiert Ihr größtenteils auf einer zugeschnittenen Landkarte, gebt Richtung und Geschwindigkeit Eures Zuges vor, stellt die Weichen nach Belieben und tuckert von Stadt zu Stadt. In einigen Örtchen dürfen Waren in anderen Eisenbahnwaggons ge- und verkauft werden. Andere Städte dienen lediglich als Infozentrale, Sklavenmarkt, Werkstatt oder Mammutzüchtereie. Wer will, darf auch den einen oder anderen Spion aussetzen, der Euch regelmäßig Informationen zukommen läßt.

Auf Eurem Weg durch die Eiswelt trifft Ihr auf zahlreiche Monster oder Piraten, die Euch anfallen und zu berauben gedenken. Kreuzt ein Viking-Union-Zug den Weg, wird in Echtzeit losgemeuchelt. Waggons werden gesprengt, Waren erbeutet und gegnerische Sturmtruppen via Kanone außer Gefecht geschossen.

Da die Laserhatz nicht an einem Tag durchgespielt ist, darf der Spielstand jederzeit gespeichert werden.

Via Mausclick kauft Ihr handelsübliche Waren ein

Genre: Strategie

Hersteller: Simariis

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Selling Points

AMIGA 61%

Grafik: 64% Sound: 39%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimaf: 1 MB

Unterstützt: Zweitlautwerk

MS-DOS 61%

Grafik: 66% Sound: 42%

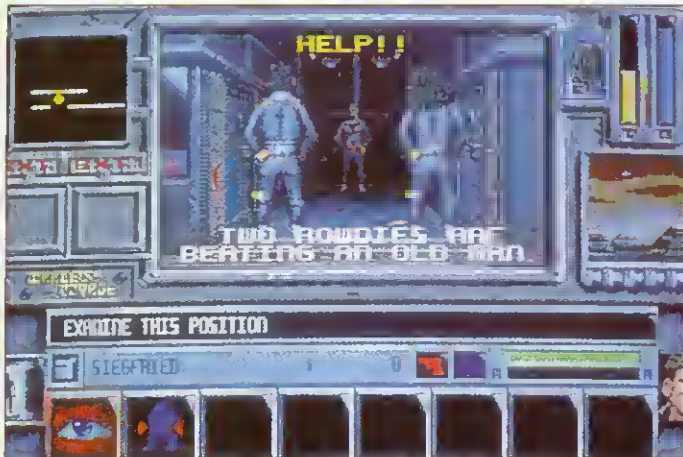
Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus

Geplant für: ST, Mac

Rettet die W(h)ale



Je nach Planet variieren die Dungeons in Form und Farbe

Whale's Voyage

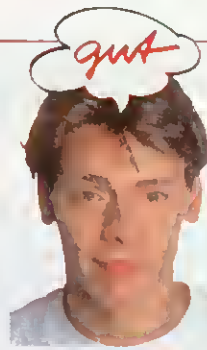
Irgendwann gegen Ende des 21. Jahrhunderts geht's den Bewohnern unserer Milchstraße mächtig gut. Innerhalb der galaktischen Konföderation existieren weitreichende Handelsbeziehungen – die Regierung hat das weiträumige Leben und die Raum-Hanse voll unter Kontrolle. Zu dieser Zeit raufen sich vier wagemutige Kumpels in einem entlegenen Sonnensystem zusammen, erstehen mit dem letzten Geld einen alten Raumklipper und wollen nun das große Vermögen machen. Dank unvorhergesehener Ereignisse stolpern die Jungens jedoch in eine großangelegte Intrige der Regierung und werden darin verwickelt. Und wie könnte es auch anders sein: Ihr müßt die kleine Party zu heldenhaftem Ruhm führen, und die Verschwörung auf oberster Ebene geknackt vereiteln.

Vor Spielbeginn wird natürlich die Crew zusammengestellt: Ihr entscheidet Euch für Eltern, Schule, Uni und gebt Euren vier Mannen den jeweils passenden Beruf. Dabei wählt Ihr unter Kopfgeldjägern, Psionikern, Soldaten oder Medizinern aus. Endlich auf der Whale angekommen, dem übel zugerichteten Gebrauchsraum, steht Ihr vor riesigen Geldproblemen. Diese lassen sich jedoch durch verschiedenste Methoden lösen. Zum einen bietet die Whale die Möglichkeit des Beamens. Ihr beamt Euch in eine Stadt des jeweiligen Planeten und trampelt nun durch das dazugehörige 3-D-Dungeon. Verschiedene Aufträge diverser Passanten bringen Geld und natürlich Informationen über die Verschwörung. Meist sind solche Aufträge planetenübergreifend. Zwischen den sechs Himmelskörpern Eures Sonnensystems



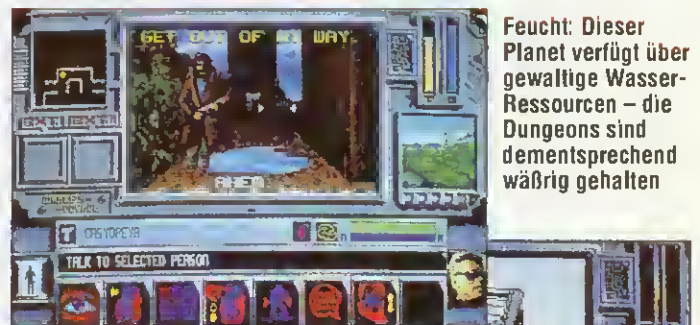
High-End-Supermarkt: Gehirnimplantate bringen Geld

Kaum zu glauben, aber die österreichischen Computerspielneulinge Neo haben es geschafft, Handels- und Rollenspielerlemente geknackt miteinander zu verknüpfen. So muß das Starkapital erst in den Dungeons verdient werden, nebenbei lösen wir die ersten



Rätsel und werden vollends in die Story integriert. Aus dem mageren Starkapital läßt sich mit Kaufmanns-Feingetühl eine ganze Stange Geld verdienen, indem Ihr die richtigen Waren zu den richtigen Planeten befördert. Mit diesem Geld wird wiederum die Whale und die gesammelte Mannschaft mit den feinsten Errungenschaften der modernen

Technik ausgestattet. Der Rollenspielteil ist durchdacht, die Rätsel verständlich und nicht allzu knifflig. An einigen Stellen offenbart das Spiel jedoch seine Mankos. So ist die Steuerung des Echtzeitkampfes mit dem Joystick recht gewöhnungsbedürftig und die relativ großen Dungeons sorgen anfangs für geplagte Verwirrung (wohin zuerst?). Technisch überzeugt Whale's Voyage mit netten Soundeffekten und passender Grafik. Die Dungeons und die darin wandelnden Personen haben wir jedoch schon schöner gesehen. Amiga-Rollenspielern, die nichts gegen Wirtschaftssimulationen haben, müssen zugreifen.



Gefundene Gegenstände dürfen untersucht werden



Strategisch: Der Weltraumkampf erfordert taktisches Feingetühl und nicht wenig Glück.

darf nun gependelt und zur Kassenaufbesserung auch mit einer Vielzahl von Waren gehandelt werden. Mit dem Geld lassen sich vielerlei Ausrüstungsgegenstände für die Mannschaft oder den Raumer einkaufen. Ab und an pie-sacken Euch kleinere Piratenhorden, die in einem Strategiekampf erledigt werden müssen.

Gesteuert wird Whale's Voyage komplett mit dem Joystick. Kämpfe in den Dungeons werden in Echtzeit veranstaltet. Auf der Reise von Planet zu Planet darf natürlich jederzeit der Spielstand gespeichert werden. kn

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Neo

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Neo

AMIGA 70%

Gratik: 65% Sound: 43%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: mehr Speicher, Festplatte (1,5 MByte)

Geplant für: MS-DOS

Kerzenständer



Karg aber herzlich: *Magic Candle 3* ist nicht jedermanns Sache.

Magic Candle 3

Neben berühmten Rollenspielsereien wie *Ultima*, *Wizardry* und *Eye of the Beholder* fristen weniger bekannte Reihen im schlimmsten Fall ein unbekümmertes Mauerblümchendasein. Eine Saga, die vor allem bei den Freaks in den USA in Ehren gehalten wird, ist Mindcrafts *Magic-Candle*-Reihe, die jetzt in die dritte Runde geht. Wie schon aus dem zweiten Spiel gewohnt, orientiert sich auch *Magic Candle 3* deutlich am Origin-Vorbild *Ultima*. Ihr steuert eine Party von bis zu sechs Charakteren über einen Fantasy-Kontinent, der aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Jeden der potentiellen Crew-Kandidaten könnt Ihr per individuellen Skill-Points Euren Bedürfnissen anpassen, bevor das Spiel beginnt. Habt Ihr die komplette Truppe beisammen, gibt's von der Königin des Märchenreiches zünftige Aufträge.

Seid Ihr unterwegs, wird die Gruppe in einem Ausschnitt-

fenster angezeigt und auch dort durch die Landschaft gesteuert. Per Klick auf entsprechende Befehle zücken Eure Helden die Schwerter, lassen einen Zauberspruch los oder legen sich ein paar Stunden aufs Ohr. Wieder dabei: Die Notizbuchfunktion. mh

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Mindcraft

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 59%

Grafik: 46% Sound: 58%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286, 16 MHz, 640 KByte, VGA

Unterstützt: Mehr Speicher, Soundblaster, AdLib

Geplant für: -

Die Zeichen der Zeit scheinen an den Programmierern der *Magic-Candle*-Saga spurlos vorüberzugehen. Zwar wird VGA-Grafik, genauso wie bekannte Soundkarten und die Maus als nützliches Eingabeinstrument unterstützt, aber technischen High-End-Spielen wie *Ultima*

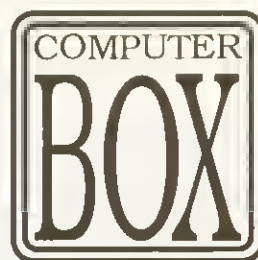


Underworlds reicht auch der jüngste *Magic-Candle*-Teil nicht das Wasser. Obwohl auch spie-

lerisch keine Novität, bietet *Magic Candle 3* vor allem Hardcore-Fans ein zünftiges Aufgabengebiet. Schon wegen des happigen Schwierigkeitsgrades und dem vertrackten Kampfsystem fühlen sich eher eingeffleischte Veteranen der Serie zu *Magic Candle 3* hingezogen, die dann aber für die nächsten Wochen einiges zu tun haben dürften.

?

WO
GIBT
ES
DIE
MEISTEN
PC-SPIELE



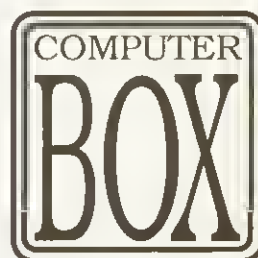
?

WER
HAT
DIE
MEISTEN
AMIGA-
SPIELE



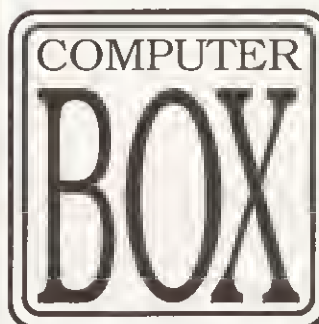
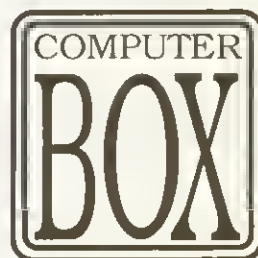
?

WER
FÜHRT
GRAVIS
UND
THRUSTMASTER
JOYSTICKS



?

WER
HAT DAS
SCHNELLSTE
AMIGA
REPARATUR-
SERVICE



Bei Spielen

Nr. 1
in Österreich

1100 Wien, Gudrunstr. 158, Tel.: (0222) 602 26 18

1030 Wien, Fasangasse 16, Tel.: (0222) 78 35 03

LADENVERKAUF 2x IN WIEN
POSTVERSAND – ÖSTERREICHWEIT

Kopfgeld statt Nobelpreis



Schenkt diesem Mann den Teleporter und er wird's Euch danken

Flashback

Habt Ihr Euch schon gefragt, warum in den Führungsetagen der Wirtschaft und Politik ab und an fatale Fehlentscheidungen gefällt werden? Der Spezialagent und Physiker Conrad entdeckte bei einem Experiment mit seiner neuesten Erfindung die bittere Erklärung für das "Versagen" einiger Personen: Es sind getarnte Außerirdische, die ihre machtvollen Positionen nutzen, um die Menschheit zu vernichten. Durch seine Entdeckung wird Conrad für die außerirdischen Ränkeschmied zum Risiko – sein Todesurteil. Mit einem Anti-Gravitati-

ons-Motorrad kann Conrad noch gerade entkommen, wird aber über einem Dschungel abgeschossen. Ab hier übernimmt der Spieler die Kontrolle des Physikers. Sechs riesige Level voller tödlicher Schikanen und ehrgeiziger Sicherheitsbeamten erwarten Euch – ganz zu schweigen von den existenzbedrohten Aliens.

Conrads physische Fähigkeiten sind für einen Computerspielhelden enorm: Er kann in verschiedenen Geschwindigkeiten laufen, springen und über den Boden rollen. Per Druck auf die Leertaste zückt Conrad seinen Automatikrevol-

Selten habe ich ein Spiel mit dichter Atmosphäre gespielt als *Flashback*. Wie schon der Delphine-Vorgänger *Another World/Out of this World* läßt sich das neueste französische Action-Adventure nicht mit anderen Spielen vergleichen und entwickelt seinen eigenen Charme. Zudem ist *Flashback* spannend und grafisch opulent verpackt: Der Hauptdarsteller ist atemberaubend flüssig animiert – ein gewisser Prinz aus Persien kann hier nur anerkennend den Turban zücken. Die interessante Science-fiction-Story wird durch infor-



mativen Zwischensequenzen unterstrichen und läßt den Spieler nächtelang vor dem Monitor kleben. Ganz fehlerfrei ist *Flashback* jedoch nicht: Wenn man in eine tödliche Falle latscht oder einen Abhang runterstürzt, muß der Level komplett neu begonnen werden und die Rätselnüsse beschränken sich in der Regel auf das Finden und den richtigen Einsatz von Gegenständen. Für *Another World*-Veteranen ist *Flashback* soundso ein "Must-Buy". – Alle anderen sollten schleunigst ein Probeispiel wagen: *Flashback* ist ein Softwarehöhepunkt.



Flashback bietet tolle Animationen, aber kein Scrolling: Der Bildschirm wird seitenweise umgeschaltet.

ver und in einem Inventory-Fenster könnt Ihr aufgenommene Gegenstände auswählen und benutzen. Conrad kann zum Beispiel durch einen geschickten Steinwurf Feinde ablenken oder mit Personen einen Tauschhandel betreiben.

Neben einer ausgeprägten Feinmotorik müssen *Flashback*-Spieler auch mit einer

Portion Knobel talent für das Absolvieren mehrerer Rätsel gesegnet sein. Ein spitzer Bleistift für das Zeichnen von Level-Karten gehört ebenso zur Grundausstattung. Neben dem lallenreichen Dschungel wartet noch ein Auftritt als Hauptdarsteller in einer futuristischen Fernsehshow à la *Running Man* und das Showdown in der Zentrale der Außerirdischen. Jeder bereits absolvierte Level läßt sich mit einem vierstelligen Paßwort anwählen.

Getestet haben wir das französische Original – aber keine Bange, eine komplett deutsche Version ist in Arbeit. js



Conrad B. Hart bleibt nichts erspart: Im Alien-Hauptquartier wartet allerhand Getier.

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Delphine/U.S. Gold
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Eigenimport

AMIGA 75%

Grafik: 77% Sound: 42%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: –
Geplant für: MS-DOS, Super Nintendo, Mega Drive

SOFTPOWER Berlin

Top 10 IBM / PC

Ultima Underworld 2	DT.	109,-
Comanche	DT.	109,-
Populous II		99,-
Burning Steel	DT.	99,-
Inca	DT.	119,-
Stunt Island		109,-
Car & Driver		99,-
Sim Life		99,-
Harrier Jump Jet		119,-
F-15 Strike Eagle 3		119,-

**Beste Lieferfähigkeit
durch Berlins größtes
Lager an PC Spielen
wird garantiert !**

Future Top 10

Wing Commander	DT.	99,-
Indiana Jones 4	DT.	99,-
History Line	DT.	99,-
A-Train		99,-
Sim Earth	DT.	99,-
Das schw. Auge 1 MB	DT.	99,-
XCopy Tools	DT.	75,-
Street Fighter 2		69,-
Comp Pro Mini	ab	25,-
Nicky Boom		65,-

**Alle Preise inclusive
Porto + Verpackung**

* Preisänderung und Irrtum vorbehalten

Special News

Alle Kunden, die ihr History Line für Amiga vor dem 20.1.93 bei uns erworben haben, bitten wir unter Vorlage des Kaufbeleges zum Umtausch

SOFTPOWER

**Jetzt auch in BTX
*SOFTPOWER#**

SOFTPOWER

Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 20 57
Filliale Spandau
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20
030 / 492 20 56

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

Großhandel
für Computerspiele
und Zubehör



Fordern Sie unsere
Gesamtpreisliste an!
(Bitte 1.-DM für Porto beilegen)
Händler-Anfragen
erwünscht!

Groß Electronic
Versandzentrale
Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

computerspiele/tests

Flieg' langsam



Noch der Spieler freudig lacht, doch bald er in eine Mauer kracht

Fly Harder

Das Thargoid-Imperium hat den blühenden Planeten Zarkow erobert und neun leistungsstarke Reaktoren installiert, die wie ein Staubsauger wertvolle Energie und Rohstoffe abziehen. Der Kommandeur des Raumkreuzers Irata will dieses nicht dulden und schickt fünf kleine, mit Laserkanone bewaffnete Raumschiffe auf die Planetenoberfläche – doch mit Laserbeschuss kann man den Reaktoren bestenfalls Kratzer zufügen, zerstört werden sie nur durch extreme Überhitzung. Zu diesem Zweck müßt Ihr mit Eurem Raumschiff Energiesphären aus ihrer Halterung lösen und zum Reaktor führen – keine leichte Aufgabe, denn die auf Zarkow herrschende Gravitation ist genauso unerbittlich wie die große Thargoid-Armada. Zudem sorgen Magnetfelder und Laserschranken für Schweißausbrüche beim Spieler.

Euer Raumschiff beherrscht die 360-Grad-Rotation. Bewegt

Ihr den Joystick nach oben, zündet die Düsenturbine und beschleunigt das Schiff in die gewünschte Richtung. Aber Vorsicht: Bremsklappen wurden bei der Konstruktion vergessen, allzu schnelle Manöver lassen Euch an den Level-Wänden zerschellen. js

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Starbyte

AMIGA 44%

Grafik: 48% **Sound:** 50%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: C 64

Fly Harder wirkt wie ein Relikt aus längst vergessenen Tagen. Unterschiede zu alten Gravitationsspielen (zum Beispiel Thrust) halten sich in Grenzen und die solide, wenig abwechslungsreiche Grafik hält einem Vergleich mit neuen, trickreichen Amiga-Produkten keinesfalls stand. Neun Level (mit Paßwörtern anwählbar) sind zudem nicht berauschend viel – dafür ist das



Spiel derart schwer, daß Durchschnittstante schon bei der zweiten Mission scheitern: Die Laserschranken schalten rasend schnell, bereits erledigte Gegner tauchen wieder auf und die Trägheit des Raumschiffes macht den Frustbiß in den Joystick unausweichlich. Fly Harder hat einen gewissen Charme, ist als Vollpreisspiel aber kaum zu empfehlen.

Barbier-Bankrott



Einige Schnitzer trüben das Trolls-Spietvergnügen

Trolls

Halb Amerika "trollt" sich: Trolls-Puppen, Trolls-Masken, Trolls-Comics – Trolls überall. Der Erfolg dieser nicht gerade niedlichen Kobolde ist unglaublich. Flair Software bannte den haarigen Kindertraum auf den Bildschirm.

In sieben frei anwählbaren Ländern müßt Ihr eine bestimmte Anzahl Trolls-Säuglinge einsammeln und den Level-Ausgang finden – danach geht's in einen lohnenden Bonus-Level. Das Spielzeugland wird von Zinnsoldaten, Hüpfbällen und sonstigem Krims-krams beherrscht, im "Media Land" hüpfert der Troll über Gazetten und Videobänder und im "Cherry Soda Land" badet unser Held mit Zitteraalen und Krabben in Kirschbrause. Habt Ihr auch die restlichen vier Länder erfolgreich durchquert, öffnet sich das Tor zum großen Finale im achten Level. Unterwegs solltet Ihr neben anderen Bonusgegenständen die extrahaltigen Luft-

ballons einsammeln. Aber Vorsicht: Neben Sprintschuhen, Jo-Jos und Flügeln sorgen Negativextras für Verwirrung. Eine Sträflingskugel verursacht langsame Fortbewegung und ein Glas Bier "beduselte" Steuerung – Trolls sind eben auch nur Menschen. js

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Flair

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Flair

AMIGA 66%

Gratik: 74% Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: –

Geplant für: MS-DOS, ST

Meine Begeisterung für die Puppen hält sich in Grenzen, das Spiel schmeckt mir schon eher: Trolls ist vollgestopft mit ellenlangen Levels, Hunderten von Gegenspielern und so manchem guten Gag – aber der Feinschliff fehlt. Die Steuerung ist hakelig und die Bewegung des Trolls beim Sprung ruckhaft. Für die Grafik gilt der Spruch "Zuviel des Guten": Farb-



verläuft im Hintergrund, überladene Szenarien und Ähnlichkeit zwischen Freund und Feind relativieren die guten Aspekte – zum Beispiel hübsche, abwechslungsreiche Zeichnungen und fast ruckelfreies Scrolling. Man spielt Trolls für eine Runde ganz gerne, alle acht Länder werden nur superharte Trolls-Fanatiker bezwingen.

Würg Dirk!



Dirk in Not: schöne Grafik – ätzendes Spiel

Dragon's Lair 3

The Curse of Mordread

Die kanadische Softwarefirma Ready Soft ist für Computerumsetzungen der Dragon's-Lair-CD-Automaten hinlänglich bekannt. An den spielerischen Qualitäten der von Don Bluth geschaffenen interaktiven Comics scheiden sich jedoch die Geister. Ihr greift in diesen "Film" lediglich ein, indem Ihr eine Taste zum richtigen Zeitpunkt drückt, um den Helden Dirk vor dem sicheren Tod zu bewahren. So kämpft sich der Spieler durch etliche Comic-Szenen, drückt hier und da mal auf den Knopf und hat alsbald gesiegt.

Der dritte Teil der Dragon's-Lair-Reihe bietet spielerisch nichts Neues: Ihr begleitet Held Dirk knöpfchendrückend durch 33 Comicszenen, in denen er seine geliebte Daphne aus den Klauen der grantigen Hexe Mordread zu betreiben hat. Dabei taucht er in eine Zeitmaschine, springt durch Dimen-

sionstore und kämpft gegen Wecker, Drachen und laufende Spielkarten. "Gesteuert" wird Dirk entweder mit Joystick oder Tastatur. Habt Ihr eine Szene gemeistert, darf der Spielstand gespeichert werden. kn

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Ready Soft

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Ready Soft

MS-DOS 21%

Gratik: 67% Sound: 34%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, EGA, VGA, Joystick

Geplant für: Amiga, ST, Mac

Ich hab's langsam satt! Nach den höchst schockierenden ersten beiden Teilen besitzt Ready Soft die Frechheit, den dritten Dragon's-Lair-Teil mit selbigem, stinklangweiligem Spielprinzip auszustatten. Grafisch mal wieder ganz amüsant, hat Ready Soft es nicht auf die Reihe gebracht, wenigstens ein wenig Spiel à la Guy Spy in den Grafik- und Sound-Speichermassen



zu verstecken. Man schaut zu, drückt auf den Knopf, schaut weiterhin zu, drückt wieder auf den Knopf, stirbt zur Abwechslung mal und wirft das Spiel alsbald ins Klo: Spielerisch ist Dragon's Lair 3 das anspruchsloseste und dümmste Programm, was mir seit dem letzten Dragons Lair durchs RAM hüpfte. Selbst hartnäckigste Grafikfetischnisten sollten das Geld sparen.

Er macht was er will



Ein Panzer? Ein Traktor? Nein... Superstallion (eingelegt in Öl).

Lirpa Lirpa

Vor langer Zeit lebte auf der Insel *Lirpa Lirpa* der goldgelockte Königssohn Söhnlein Brillant ein sorgenfreies Leben. Doch das Glück wurde jäh beendet: Der erfolglose Heizungsinstallateur Wartin entführte Söhnlein in seine von Fett und Dichtungsmasse friedenden Dungeons. Von nun an mußte Söhnlein Joysticks abwaschen und Bildschirme polieren. Nur Knutella, die hormongestörte Schönheitskönigin von *Lirpa Lirpa*, vermißte den Prinzen und ließ an der Schulter des kauzigen Erfinders Duisentrieb dicke Krokodilstränen kullern. Derart angespornt bemühten sich Duisentrieb und sein Assistent Weitzbier sein Leben riskieren. Trotzdem arbeiteten die beiden hart an

der einzigen Rettung Söhnleins, einem galaktischen Retortenbaby: Stärker als jeder Elefant, schneller als jeder Hengst und behaarter als jede Stechmücke. Eure erste Aufgabe ist Weitzbier mit dem Joystick zum Generator-Schalter zu führen. Nicht gerade einfach, denn Weitzbier ist angeheitert und jede Berührung mit einer der zahlreichen Bierflaschen steigert den Promillefaktor und läßt Weitzbier stärker taumeln. Habt Ihr den



Der Endkampf mit dem mächtigen Wartin. Rechts seht Ihr den entführten Söhnlein.

Knutellas ausweichen und sie mit Fotos von Söhnlein beworfen, damit sie sich auf Ihre alte Liebe besinnt.

Jetzt geht's richtig zur Sache: Der Spieler alias Supersfallion leitet die Party durch die tückischen Widrigkeiten des Wartin-Dungeons. In Echtzeit-5-F-Grafik durchwatet Ihr die 650 Hektar großen Dungeon-Levels und müßt wilde Kämpfe gegen Wartins Schergen bestehen. Die größte Gefahr sind der in Lumpen gehüllte Chaos Wüsfried und die Amazonenkönigin Peit-



Die Dungeonlevels und Endgegner Wüsfried lassen das Spiel mit der interaktiven Nasenwurzelklammer zu einem brachialen Erlebnis werden. Kaum zu glauben, aber der Programmiertruppe RedAction gelang es aus der dürrtigen Story einen spannenden Spielmix zu zaubern. Die Actionsequenz mit Superstallion glänzt in saftigen Scrolling und gibt auch den einen

oder anderen Blick auf Knutellas rosige Rundungen frei. Etwas unglücklich sind die Anleihen an realen Personen: Der in *Lirpa Lirpa* auftauchende Superheld Superstallion leitet bekanntlich eine kanadische Pony-Farm und der zum Assistenten aufgestiegene Hilfsassistent Weitzbier entschlief nach einem qualvollen Leberleiden. Wer zufällig 707 Zorkmids im Spar-troll hat, sollte zulangen.

schenulli, die Euch mit ihren rassigen Kriegerinnen Paula, Jana, Inge und Andrea massig Hitpoints abknapst. *Lirpa Lirpa* ist multikulturell: Die Bildschirmtex-te sind in 30 verschiedenen Sprachen. Wer Esperanto nicht beherrscht, wird schon den Start-Dungeon nicht überstehen.

js/cd

Für dieses Desaster in Diskettenform wäre sogar die Power-Gurke noch eine unverdiente Lobpreisung. Die 7-H-Grafik ruckelt sogar auf einem i586DX4 mit 144 MHz wie ein Dampfhammer, die Grafik – insbesondere die schauerhaften Hauptkreature – bestrafen das Auge und die wirre Story ist ein Attentat auf jeden denkenden Menschen. Angesichts dieses



programmtechnischen Amoklaufs sollten die Programmier auf immer und ewig im tiefsten Dungeon eingekerkert werden. Der ewig beduselte Weitzbier, der sadistische Wartin und die unraisierte Knutella sind zudem keine Vorbilder für die heutige Jugend. Ich hoffe nur, daß die Bundesprüfstelle diesem Softwareinferno ein baldiges Ende bereitet.

Genre: Philodendron Monstera
Hersteller: RedAction
Zirka-Preis: 707 Zorkmids
Testmuster: Eigenexport

MS-DOST 101%

Grafik: 0,721% Geruch: übel
Festigkeit: weich
Minimal: 16 KByte, Smellblaster mit Noseglove
Unterstützt: Greenpeace, Robin Wood, Aufschwung Ost
Geplant für: CO-ROM-Game-Boy mit RGB-Booster, ZX81 Multimedia

Auf Rockfords Spuren



Rockford war Materialist, Myra sind Kohlköpfe lieber als Diamanten

Legend of Myra

Peter Liepas *Boulderdash* ist unverwundlich. Die Mischung aus Geschicklichkeits- und Tüftelspiel, in dem der kleine Rockford Diamanten einsackt und Steinlawinen auslöst, wurde oft kopiert – In *The Legend of Myra* gräbt sich in über 110 scrollenden Spielstufen der Hase Myra durch den Erdboden. Steine kann Myra horizontal verschieben oder zum Einstürzen bringen – wilde Kettenreaktionen sind die Folge. *Boulderdash*-Kenner wundern sich über Altbekanntes, wie Wechselfelder und mutierenden Schleim. Neu hinzugekommen sind Ballons, Teleportfelder und weitere Elemente mit speziellen Eigenschaften. Außerdem trachten Myra nicht nur Feuertrollen, sondern auch Totenköpfe, Trolls und Schlangen nach den langen Ohren. Gegen den unbewaffneten Rockford wirkt Myra wie John Rambo persönlich: Aufgelesene Bomben, Raketen und Flammenwerfer

kann er auf Tastendruck einsetzen. Wenn Ihr vor Ablauf des Zeitlimits den Ausgang erreichen wollt, ist Reaktionsvermögen ebenso wichtig wie eine Portion Gehirnschmalz: Welchen Schlüssel setze ich zuerst ein? Welcher Stein löst eine Lawine aus? *js*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Grandslam

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Grandslam

MS-DOS 38%

Gratik: 39% **Sound:** 62%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, AdLib

Geplant für: –

Die Programmierer wollten das geklaute *Boulderdash*-Spielprinzip mit neuen Elementen "tunen" und haben gnadenlos übertrieben. Das Hantieren mit Raketen, Flammenwerfern und Bomben zerstört das klassisch-schlichte *Boulderdash*-Spielgefühl. Die Musik ist fast schon übertrieben bombastisch und grafisch ist's nett gemacht – wirkt aber simpel



Myra nicht absprechen, aber ich grabe lieber den 64er mit *Boulderdash* aus dem Schrank.

Ab in den Bunker



Mut zum Risiko: Ohne einen Blitztinger läutet nichts.

Nick Faldo Golf

Golfguru Nick Faldo ist mittlerweile der Welt bekanntester Balldrescher. Letztes Jahr an der Spitze der Welttrangliste gelandet, ist es endlich an der Zeit, wie seine Kollegen David Leadbetter und Jack Nicklaus für ein Computerspiel Pate zu stehen.

In *Nick Faldos Championship Golf* steht Euch der Meister sowohl zum Training, als auch für ein Match zur Verfügung. Neben den Computergegnern dürfen vier Kumpels mitspielen. Dabei läßt sich ein kleiner Wettbewerb über einen der beiden Kurse oder ein Mannschaftskampf austragen.

Auf dem jeweiligen Kurs angekommen, seht Ihr die Umgebung in handelsüblicher 3-D-Perspektive. Bewegt Ihr Euren Mauszeiger zum rechten Rand, wird die Windstärke, eine Übersichtskarte und die aktuelle Lage Eures Balls eingeblendet. Auf der linken Seite wartet die Schlägerwahl auf Euch. Seid Ihr schlagfertig, stellt Ihr

die gewünschte Schwungkraft ein und klickt auf den Schläger (Club) Eurer Figur. Nun muß zeitlich peinlich genau ein Doppelklick angebracht werden, und der Ball fliegt mit Wonne durch die Flora. Seid Ihr nahe am Loch, wird mit selbiger Methode geputtet. *kn*

Genre: Sport

Hersteller: Grandslam

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Grandslam

AMIGA 52%

Gratik: 73% **Sound:** 24%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1 MByte

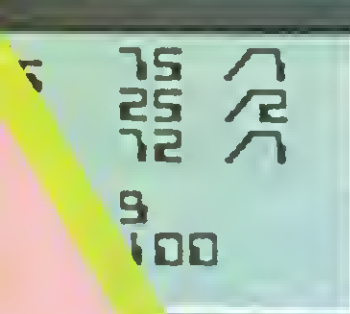
Unterstützt: –

Geplant für: ST, MS-DOS, C 64

Das Erstaunen über die gelungene Präsentation ist groß: In Sachen Grafik setzt *Nick Faldo Golf* neue Maßstäbe für das Amiga-Golf-Genre. Während sich bei *Links* der Grafikaufbau übelst langsam hinzieht, strahlt Grandslams Simulation mit übersichtlicher und vor allem schöner Grafik, die sich wunderbar schnell aufbaut: Sie ist nach erfolgtem Schlag einfach



da. Der Idee mit den sich einblendenden Menüs gebührt ebenfalls Applaus. In Sachen Steuerung flacht die Simulation jedoch gewaltig ab. Einen genauen Schlag abzugeben, ist dank des geforderten Doppelklicks beinahe unmöglich und grenzt an Zauberei. Trotz der gelungenen Präsentation sollten nur Mauskünstler und absolute Golf Fans zuschlagen.



Im Zeichen Hexa



Wenn in grauer Vorzeit einer unserer dichtbehaarten Vorfahren mit seiner Keule in die Nachbarshöhle schlich, um sich eine frische Braut zu schnappen, lenkten nicht nur niedere Gelüste sein Handeln. Bevor der Neandertaler mit dem Beutemädel im heimatischen Gewölbe unter das flauschige Bärenfell krabbeln konnte, galt es, einen zünftigen Plan auszukno-

benn. Denn was nutzte der schönste Raubzug, wenn die Familie der wohligen Angeboteten aus dem liebestollen Affenmenschen in Windeseile Hackfleisch machte? So huschten sicherlich ein paar der folgenden Gedanken unter der fliehenden Stirn des Urzeit-Machos durch die träge Gehirnmasse: "Welche Route nehm ich zur Höhle?", "Brauch ich Proviant?", "Wieviele Nachbarn treiben sich dort herum?" und "Wie komme ich heil zurück?". So etwas nennt der Experte schlicht und einfach **Strategie**. Mögen sich die Zeiten auch gewandelt haben, an den grundsätzlichen strategischen Fragen, denen sich schon der Neandertaler stellen mußte, hat sich bis heute nichts geändert. Wohl genauso lange, wie es strategische Planung gibt, existieren Spiele, die sich auf unterhaltsame Art und Weise mit dem, nur auf den ersten Blick, staubtrockenen Thema Strategie auseinandersetzen. Eines der bekanntesten Beispiele dafür, ist das Spiel der Könige: *Schach*.

Glücklicherweise haben heutzutage Strategiespiele immer weniger mit dem Flair des "miesen Kriegsspiels" zu kämpfen, als dies noch vor ein paar Jahren der Fall war. Im



des xagon

Gegenteil: Strategie ist salonfähig geworden. Ob als Gesellschaftsspiel (wie *Risiko*), knallhartes Tableboard-Game (z.B. *Ogre*), oder Computerprogramm (*Empire*). Immer mehr Menschen versammeln sich abends in gemütlicher Runde am Wohnzimmertisch oder vor dem Computermonitor. Alle haben dabei das gleiche Ziel: Den Nachbarn möglichst effektiv aus dem Weg zu räumen. So niederträchtig sich die meisten Leute am Spieltisch gegenseitig in die Pfanne hauen, so friedlich geht's nach der taktischen Kloppelei zu. Wer heute noch behauptet, daß Fans von Strategie-, und Taktikspielen kriegsgeile Spinner seien, sollte sich mal im illustren Kreise von Bekannten an einer Partie *Shogun* versuchen.

Wir haben für Euch die unserer Meinung nach interessantesten Strategieknaller für Heimcomputer und Konsolen der letzten Jahre herausgepickt und stellen sie Euch hier vor. Angesichts der Fülle an Taktikprogrammen keine leichte Aufgabe, seid also nicht böse, wenn vielleicht Euer Strategieliebbling fehlt. Hauptsächlich haben wir uns für Programme entschieden, die auch für "normale" Spieler reizvoll sind und nicht nur den absoluten Freak ansprechen.

Natürlich haben wir die Spiele auch separat bewertet. Da Sechsecke, sogenannte "Hexagon"- oder kurz Hexfelder, in zahlreichen Taktikprogrammen besonders wichtig sind, werden die Spiele mit Sechsecken belohnt. Maximal gibt's sieben Sechsecke für den Strategiefaktor und nochmal sieben für die Aufmachung. Je mehr Felder ausgefüllt sind, desto besser ist natürlich das Programm.
mh





Unverwechselbar ist die System-Soft-Handschrift: Auch hier gibt's Sechsecke

Great Strategy Expert

Obwohl das Original-Konzept zum Super Nintendo-Modul *Great Strategy Expert* wie auch das Mega-Drive-Spiel *Advanced Military Commander* von der gleichen Firma stammen, gibt's zwischen den beiden Cartridges umfangreiche Unterschiede. Zwar ist das Super Nintendo-Spiel erst vor kurzem unter dem Label der Firma ASCII in Japan erschienen, dennoch ist es die Umsetzung eines erheblich älteren System-Soft-Computertitels. So mangelt es dem *Great Strategy Expert* vor allem an technischen Feinheiten, die den Konkurrenzkollegen auszeichneten. Die grafischen Zwischensequenzen sind nicht ganz so gelungen, der Soundtrack zu



Bei einer solchen Gigantolandkarte macht der Super Nintendo-Prozessor schnell schtapp

müde. Ein zusätzlicher Schwachpunkt ist die Auswahl der verschiedenen Szenarien, die im Gegensatz zum *Advanced Military Commander* deutlich geringer ausgefallen ist. Statt der rund 50 einzelnen

Schlachtfelder, bietet Nintendo Strategie-Version nur acht, plus den obligatorischen "Campaign"-Modus. Besagte acht Szenarien sind nur teilweise historisch (beispielsweise gibt's ein "Golan-Höhen"-Szenario)

belegt, einige Missionen sind hypothetischer Natur (der 3. Weltkrieg). Leider macht sich außerdem der schwache Super Nintendo-Prozessor äußerst unangenehm bemerkbar – der Computergegner zieht schläfrig, bis träge. Die Wartezeiten sind noch länger als beim *Advanced Military Commander*. Davon abgesehen, ist *Great Strategy Expert* eines der soliden Strategiespiele für das Super Nintendo – an den Kollegen kommt's allerdings nicht heran. Bleibt zu hoffen, daß Nintendo in ferner Zukunft einem Strategiemodul den berühmten 10-MHz-RISC-Chip oder den Matheprozessor zur Unterstützung verpaßt.

Strategiefaktor: 3
Aufmachung: 5

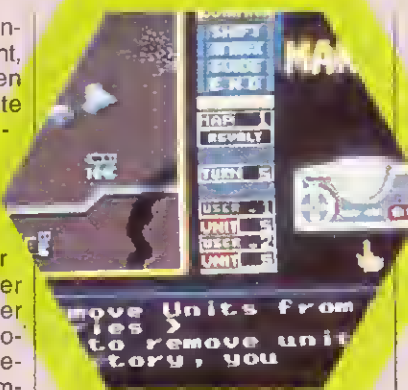
Nectaris

Lange Zeit zockte nur ein relativ kleiner Kreis eingeschworener Fans Strategie-



Der ertöschliche Klassiker *Nectaris* legte den Grundstein für den Strategieboom

sie. Bis dato waren die meisten herkömmlichen Taktikprogramme für den Otto-Normal-Spieler unverdaulich häßlich und viel zu kompliziert. Mit dem ertöschlichen Edelknaller *Nectaris* öffneten die japanischen Programmierer der Firma Hudson dem Taktikspiel Tür und Tor und lösten bei hiesigen Freaks einen wahren Sechseck-Boom aus. Noch nie hatte man in unseren Breiten ein derart leicht zu bedienendes und grafisch ansprechendes Taktikspiel gesehen. Die



In späteren Szenarien bekommt ihr eine Menge zu tun

futuristische Kloppelei, es geht um die Vorherrschaft auf dem Mond, sorgte trotz der unverständlichen Anleitung und den japanischen Bildschirmtexten für strategische Hochspannung und war in vielen Punkten – Hex-Felder, grafische Zwischensequenzen – wegweisend für heutige Spiele. So ist beispielsweise *Blue Byte's Battle Isle* deutlich an den PC-Engine-Klassiker angelehnt.

Heute haben es *Nectaris*-Fans glücklicherweise etwas leichter. Denn erst kürzlich ist die US-Version mit englischen Texten für die amerikanische Version der Engine unter dem Namen *Military Madness* erschienen. Ein Manko des Oldies: Er ist auf Dauer zu leicht. Die 32 Szenarien bieten zwar ausreichend Stoff für ausgedehnte Spielesitzungen, aber selbst Gelegenheitsgeneräle haben das Modul in Kürze durchgespielt.

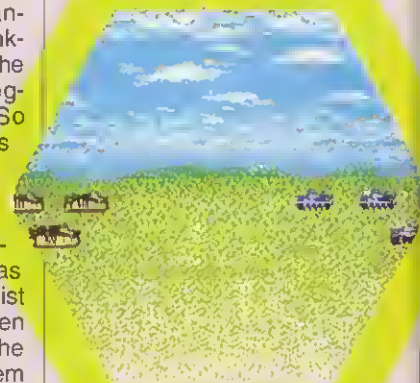
Strategiefaktor: 5
Aufmachung: 5

Advanced Military Commander

Hierzulande so gut wie unbekannt ist die japanische Strategiefirma "System Soft". Im ertöschlichen Mutterland feiern die Designer einen Bombenerfolg nach dem anderen. Ob auf Konsolen oder japanischen Super-PC's, die Strategiespiele von System Soft genießen Kultstatus. Eines der wenigen System-Soft-Spiele, das es, gewitzten Importeuren sei Dank, nach Europa und nach Deutschland geschafft hat, ist das Mega-Drive-Modul *Advanced Military Commander*. Kaum waren die japanischen Menüs und das immerhin rund 200 Seiten star-

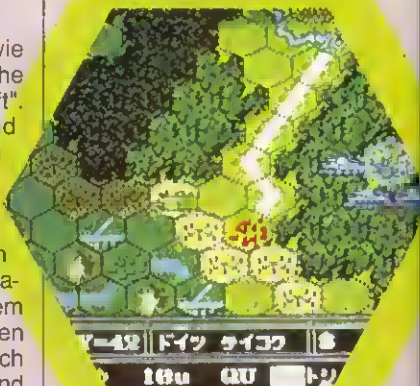
ke Handbuch entschlüsselt, setzte sich *Advanced Military Commander* an die Spitze der redaktionsinternen strategischen Beliebtheitsskala.

Obwohl das Szenario, es dient der 2. Weltkrieg als historischer Hintergrund, moralisch eher fragwürdig ist, zieht die Nippon-Cartridge dank spielerischer Finessen locker an hochkarätigen Computerprogrammen vorbei. So dürfen sich beispielsweise bis zu vier Spieler um das Mega-Drive scharen und nacheinander ihre Armeen verschieben. Besitzer eines Mega-Drive-Modems (in Deutschland nicht erhältlich) liefern sich mit einem entfernt wohnenden Kumpel Taktikduelle durch den Telefondraht. Die Auswahl der



Heiket: Der zweite Weltkrieg dient als historischer Hintergrund

unterschiedlichsten Einheiten – es wurden fast Originaleinheiten des 2. Weltkriegs, inklusive Variationen, in das Modul gequetscht – ist in dieser Form einmalig und unübertroffen gut. Verschiedene Wetterbedingungen, bis hin zu rund 50 Einzelszenarien, lassen kaum taktische Wünsche offen. Und hier liegt das größte Problem des Moduls: Wer eines der



Teilweise sind ein paar hundert Einheiten auf der Landkarte unterwegs

umfangreicheren Szenarien spielt, muß lange warten. Teilweise vergeht ein gutes Stündchen, bis der Computergegner alle Einheiten gezogen hat. Schuld ist der für diesen immensen Berechnungsaufwand zu langsame Prozessor des Mega-Drives. Deswegen gibt's auch für den *Advanced Military Commander* nicht die volle Punktezahl.

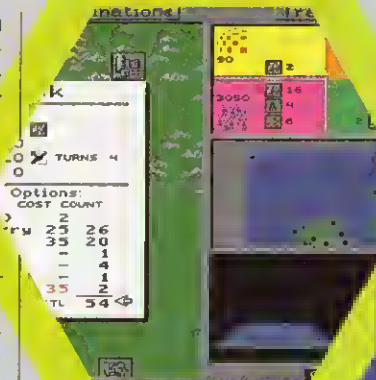
Leider wird *Advanced Military Commander* wahrscheinlich nie in den USA oder in Europa offiziell erscheinen. Wer sich also ein Modul zulegen möchte, kommt um die japanische Import-Version nicht herum.

Strategiefaktor: 6

Aufmachung: 7

Global Conquest

Nur eine Handvoll Programmierer brachte es mit Strategiespielen zu Ruhm. Dan Bunten ist einer von ihnen. Seinen Stargrundstein legte Bunten vor gut einem Jahrzehnt mit dem Kultspiel *M.U.L.E.*. Danach wurde es ruhig um ihn. Erst vor rund zwei Jahren begei-



Global Conquest
bietet strategische Vielfalt

sterte er mit dem Simpelstrategiespiel *Command H.Q.* die Fangemeinde aufs Neue. Wiederum zwei Jahre später zeigte Dan Bunten mit dem *Command H.Q.*-Nachfolger *Global Conquest*, daß er noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Zwar ist *Global Conquest* um einiges komplizierter und vielschichtiger als der Vorgänger, bietet dafür aber mehr taktischen Tiefgang. Auf einer Weltkarte, die Ihr selbst basteln könnt oder per Zufall vom Computer erstellen laßt, versuchen bis zu vier Spieler, die Oberherrschaft zu erlan-

gen. Der Clou: Dank Netzwerkmodus dürfen alle vier gleichzeitig strategische Gemeinheiten austüfteln. Im Gegensatz zu den fernöstlichen Spielen, verwendet Bunten keine Hex-Felder.



Auch hier gibt es mal keine Sechsecke

Die Einheiten lassen sich frei über die Karte schieben.

Für Einsteiger gibt's erfreulicherweise einen speziellen Tutorial-Modus, in dem Ihr Euch an die Bedienung gewöhnen könnt. Ein Haufen Einstelloptionen rundet das taktische Vergnügen ab. Eine

Besonderheit am Rande: Normalerweise hat der Zufall keinen Platz in strategischen Überlegungen. In *Global Conquest* können wagemutige Spielernaturen per Mausklick "Zufallskarten" aktivieren. Neben "seriösen" Ereignissen (Spione tauchen plötzlich auf, Städte revoltieren, Hochwasser) bietet ein zweiter Kartensatz eher "verrückte" Optionen (Einheiten reparieren sich selbst, Schiffe dürfen an Land).

Anfänger, die bislang noch nie ein Strategiespiel in den Händen hatten, sollten auf alle Fälle einen Blick riskieren. Achtet jedoch darauf, daß Ihr die Programmversion 2.0 erwischt, diese ist fehlerfrei(er) und hat ein paar zusätzliche Einstelloptionen.

Strategiefaktor: 6

Aufmachung: 3

Empire

Neben Dan Bunten haben sich Chris Crawford und vor allem Mark Baldwin und Bob Rakosky einen Platz in den Annalen der Strategiegeschichte verdient. Nach einem Originalkonzept von Walter Bright

AN ALLE FANS VON

EMERALD MINE

Nachdem wir von vielen tausend Fans in der ganzen Welt täglich immer wieder gefragt werden, wann die nächste Folge von diesem Kultspiel erscheint, haben wir uns entschlossen, eine Neuauflage zu programmieren. Diese wird aber nicht eine Sammlung von neuen Levels sein, sondern wird z. Zt. komplett neu programmiert, um den gewachsenen Ansprüchen und Möglichkeiten moderner Unterhaltungsssoftware gerecht zu werden. So wird es u.a. mehr Farben, neue Gegner und schönere Grafiken geben. Da wir dieses Spiel extra unserer großen Fangemeinde widmen wollen, möchten wir Sie um Ihre tatkräftige Unterstützung bitten. Wenn Sie geniale Ideen, praktikable Vorschläge usw. zu "Emerald Mine" haben, schreiben Sie uns. Wir werden versuchen, möglichst viele Ihrer Zuschriften zu verwirklichen. Außerdem suchen wir noch einen Namen für dieses Projekt (es wird nicht "Emerald Mine 4" heißen). Auch dabei bitten wir Sie um Ihre Hilfe.

Als Dankeschön für Ihre Mitarbeit verlosen wir unter allen Einsendern mit guten Vorschlägen 1 HP DeskJet 550C sowie viele weitere interessante Sachpreise (Software, Bücher). Der Einsendeschluß ist der 15.4.93. Bitte vergessen Sie nicht, Ihr Computersystem zu nennen. Wir freuen uns auf Ihre Post.



z. Hdn. Herrn Beckers
Stichwort: Emerald Mine
Grüner Weg 29
D-5100 Aachen
Tel. 0241/152051
Fax 0241/152054



HP
DESKJET
550 COLOUR
zu gewinnen



Das Original: Empire hat bis heute nichts von seiner Faszination verloren

schufen die beiden einen Meilenstein der Taktikprogramme: *Empire*. Da der Oldie nun schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, erscheint dieser Tage eine überarbeitete Neuauflage mit dem bezeichnenden Namen *Empire DeLuxe*. Das Anhängsel "DeLuxe" steht zu Recht hinter dem berühmten Namen. An die Grafikpracht eines *Advanced Military Commanders* kann sich der (alte) Neuling zwar nicht messen, aber im Vergleich zur Originalversion ist die Neuversion ein riesiger Schritt vorwärts. Es werden nicht nur so ziemlich alle Grafikauflösungen unterstützt (inklusive SVGA mit 800x600 in 16 Farben), sondern auch eine erkleckliche Anzahl von Soundkarten. Trotz der technischen Neuerungen bleiben sich Baldwin und Rakosky treu und änderten nur Feinheiten am Empire-Konzept. Mit Erfolg, denn

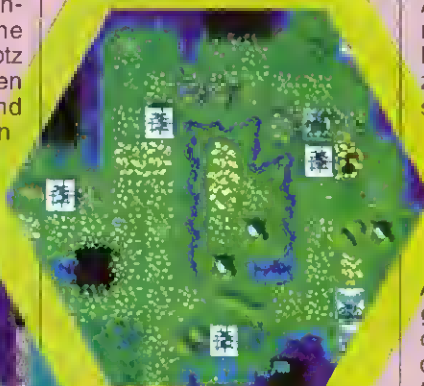
um futuristische Planeten einklinken.

Für Nicht-Empireaner in Kürze: Sechsecke gibt's auch hier nicht. Gezogen wird einfach per Mausklick und rundenweise. Die Landkarte, auf der die Gefechte stattfinden, werden wahlweise selbst zusammengebaut oder per Zufall bestimmt. In einem Optionsmenü variiert Ihr den Schwierigkeitsgrad nach Euren Bedürfnissen und spielt nach Anfänger-, Fortgeschrittenen- oder Expertenregeln. Je schwieriger, desto mehr Truppentypen gibt's und desto mehr strategische Faktoren gilt es zu überwachen.

Strategiefaktor: 7
Aufmachung: 3

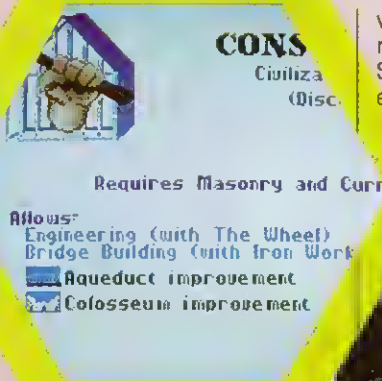
Civilization

Unbekümmert schalten wir heute unsern Fernseher ein, kurven mit Autos über geteerte Straßen, besuchen per Flugzeug ferne Länder und erfreuen uns an den neckischen Techno-Errungenschaften der modernen Zivilisation – und vergessen dabei, daß unsere Vorfahren erst vor ein paar tausend Jahren aus den Höhlen gekrabbelt sind.



Die derzeit schönste Civilization-Fassung ist die Mac-Version

Wer einmal selbst Hand an die Entwicklung einer Zivilisation legen möchte, kann dies auf zweierlei Arten machen. Entweder greift der Zivilisationsforscher zu dem mittlerweile 10 Jahre alten Brettspiel *Civilization* oder greift auf die elektronische Computervariante gleichen Namens zurück. *Civilization* ist für jeden populären Heimcomputer wie PC, Amiga und ST zu haben. Die jüngste Fassung für den Apple Macintosh ist jedoch mit Abstand die schönste Version. Schöpfer des Computerspiels ist kein



Aller Anfang ist schwer: Aus ein paar Nomaden müßt Ihr eine Raumfahrernation machen

geringerer als der Stardesigner Sid Meier, der uns schon das Eisenbahndrama *Railroad Tycoon* bescherte. Die Aufgabe ist gewaltig: Aus einem kleinen Nomaden-Volksstamm, der noch in Zelten lebt, müßt Ihr in ein paar Spieljahrausenden eine Nation von Raumfahrern machen. Wichtig ist dabei nicht nur die Wahl der eigenen Regierungsform – von der Diktatur bis zur Demokratie – sondern auch der Umgang mit bis zu sechs potentiellen Computernachbarn. Friedliche Gesellen treiben Handel, expansionistische Naturen überrollen die Völker nebenan mit ihren Armeen. Nebenbei müßt Ihr nicht nur für genügend Siedlungsgebiete und Beziehungen zu den Computerhüptlingen sorgen, sondern entscheidet für jede Ansiedlung über Neubauten und Forschungsprojekt. Wie *Sim City* und *Populous* gehört *Civilization* in die Kategorie der "Massen"-Strategiespiele.

Anders wie einige der hier vorgestellten Programme, sprechen diese drei Spiele besonders den Normal-Konsumenten an. Allerdings heißt dies nicht, daß taktisch etwa Abstriche bei *Civilization* zu machen sind. Im Gegenteil, die Anforderungen an Euch sind, bei höherem Schwierigkeitsgrad, gewaltig.

Strategiefaktor: 6
Aufmachung: 5

Spaceward Ho!

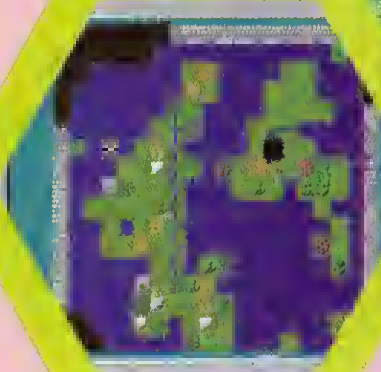
Ein Computernetzwerk ist eine feine Sache. Quasi in Nullkommanichts verschickt der emsige Bürohengst auf Knopfdruck Briefe, fordert wichtige Unterlagen an oder verabredet sich mit der Sekretärin zum Mittagessen. Daß man einen soliden Draht-

verbund auch für viel wichtigere Sachen – beispielsweise Spielen – nutzen kann, wissen erst wenige. Sehr zum Leidwesen der Firmenchefs haben nun immer mehr Spielefirmen das Netzwerk als ulti-



Zwanzig Spieler tummeln sich im digitalen Universum

matives Unterhaltungsinstrument entdeckt. Strategiespiele eignen sich für ein Netzwerk besonders gut. Um Mittagspausen erheblich zu verkürzen und durch die Untergrabung der Arbeitsmoral einen nicht wieder gutzumachenden volkswirtschaftlichen Schaden anzurichten, empfehlen unsere Taktik-Berater unbedingt eine Partie *Spaceward Ho!*. In *Spaceward Ho!*, das es praktisch schwerer als DOS, wie auch in der Windows-Version gibt, geht es um nichts geringeres als die Eroberung einer kompletten Galaxis. Genügend Computer und spielwillige Kollegen vorausgesetzt, tummeln sich bis zu 19 Spieler in dem digitalen Weltall. Sind weniger zur Hand, werden entweder die fehlenden Parteien ausgeblendet oder vom Computer übernommen. Je nach (einstellbarer) Größe des Universums ist eine Partie *Spaceward Ho!* bereits nach wenigen



Saugut: Empire DeLuxe bricht derzeit alle strategischen Rekorde

die erste spielbare Version von *Empire DeLuxe* legte in kurzer Zeit unseren kompletten Redaktionsbetrieb lahm und wir prügeln uns im Netz um eine Pixellandkarte. Apropos Netz: Bis zu sechs Spieler können sich gleichzeitig in die Schlacht



Class:

Fighter

Cost: 2322 498

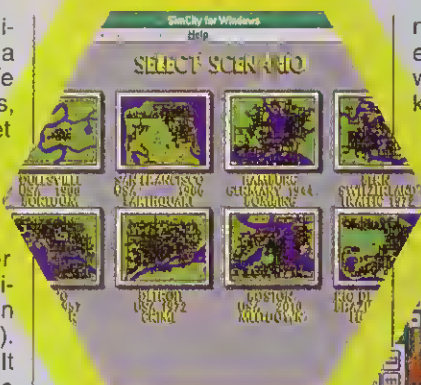
Im Weltall hört dich keiner schreien: Unsere Flotte radiert eine Kolonie aus

Stunden oder erst nach einigen Tagen entschieden. Via Maus sendet Ihr Raumschiff durch die Tiefen des Alls, erforscht Planeten, gründet Kolonien und schickt dem interstellaren Nachbarn ein paar Kriegsschiffe auf den Hals. Gratisch macht das Programm weniger her, der Spielspaß hält sich mit wenigen Mitstreitern auf Dauer in Grenzen (trotz Computerfeind). Erst im großen Kreise spielt *Spaceward Ho!* alle Trümpfe aus und fährt zur taktischen Hochform auf – leider kommen herkömmliche Fans kaum in den Genuß eines 20-Platz-Netzwerkes.

Strategiefaktor: 5
Aufmachung: 2

Sim City

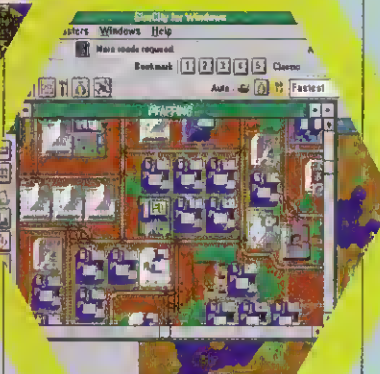
Ein Bürgermeister zu sein, ist wahrlich keine leichte Aufgabe. Vor allem dann nicht, wenn sich der eigene politische Einfluß auch auf so heikle Themen wie Verkehrsplanung und Steuern erstreckt. Wer als verantwortlicher Lokalpolitiker zu viel Mist baut, kann bald seinen gemütlichen Staatssessel räumen – zumin-



Für beinhardtige Strategen: Die fertigen "Katastrophen"-Szenarien sind ziemlich anspruchsvoll

dest ist dies in dem Strategie- und Wirtschaftsspiel *Sim City* der Fall. Mit *Sim City* begründete die damals noch unbekannte US-Firma Maxis ihren Ruf als Hersteller ungewöhnlicher Unterhaltungssoftware. *Sim City* war in der Tat extrem ungewöhnlich und ist es auch heute noch. Punkt eins auf dem Konto des Klassikers: *Sim City* ist erstaunlich friedlich. Statt Armeen in die Schlacht zu schicken, drücken den *Sim City*-Spieler ganz andere Sorgen. Gebäude

müssen errichtet, Steuern erhoben oder gesenkt, Kraftwerke angeschlossen und Verkehrswege angelegt werden. Der Vorteil der "friedlichen" Mischung aus Taktikfülle und Wirtschaftssimulation



So macht das Bürgermeisterleben Spaß: Die Gemeinde wächst und gedeiht

zeigte sich besonders bei den "älteren" Semestern und senkte vor allem beim gesetzteren Publikum die Spielehemmschwelle. Mit *Sim City* rückten Computerspiele endlich in ein besseres Licht.

Wer sich heute den fulminanten Städtebaukasten zule-

gen möchte, kann aus einer ganzen Reihe unterschiedlichster *Sim City*-Varianten wählen. Vom C-64, bis zum Super Nintendo, ist *Sim City* für so ziemlich jeden Computer erschienen. MS-DOS-Besitzer wählen zwischen der DOS- oder einer passenden Windows-Version. Ganz gewiehte Strategen schauen sich nach dem Superstrategie-Doppelpack um. Hier gibt's nicht nur *Sim City* sondern auch den Klassiker *Populous* in einer Schachtel.

Strategiefaktor: 4
Aufmachung: 5

History Line 1914-1918

Eines der wenigen deutschen Softwarehäuser, das Strategiespiele veröffentlicht, ist die Mülheimer Firma Blue Byte. Statt sich jedoch an herkömmlichen Taktikprogrammen zu orientieren, warfen die Blue Byte-Designer einen ausgiebigen Blick nach Fernost und setzten kurzerhand einige Nippon-Ideen für Computersysteme (MS-DOS-Rechner und Amiga) um. Die Mischung aus

MultiMedia Soft

Computerspiele

Kaufen zu Superpreisen (KEINE Discountware)
Spielen und Testen, Zubehör aller Art!
"Wir bieten mehr als nur leere Worte!"

Computerspiele in:

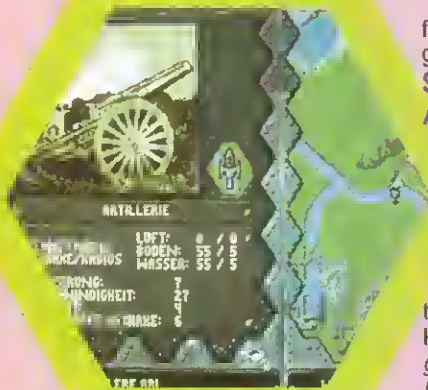
0-1150 BERLIN, Mark Twain Straße 7
0-5020 ERFURT, Meienbergstraße 20
..... Tel. 0361-669742
0-5230 SOMMEROA, Franz Mehring Straße 1
..... Tel. 03634-42564
0-B046 ORESOEN, Pirnaer Landstr. 239
..... Tel. 0351-2230201
2000 HAMBURG 20, Heußweg 67
..... Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70, Wendemuthstraße 57
..... Tel. 040-6528426
2000 HAMBURG 73, Saselerstraße 134 d
..... Tel. 040-6780605
2390 FLENSBURG, Oortheenstraße 37
..... Tel. 0461-54075
2430 NEUSTAOT, Waschgrabenstraße 11
..... Tel. 04561-16189
2440 OLOENBURG, Große Schmutzstraße 4
..... Tel. 04361-1365

4000 OÜSSELOORF, Berta von Suttner Platz/Hbf
..... Tel. 0211-7883776
4100 OUISBURG 1, Cravelottestraße 28
..... Tel. 0203-667494
4407 EMSOETTEN, Frauenstraße 23
..... Tel. 02572-89646
4500 OSNABRÜCK, Martinstraße B2
..... Tel. 0541-434792
4630 BOCHUM 6, Sommerdellenstr. 54
..... Tel. 02327-10063
5090 LEVERKUSEN, Carl Leverkus Str. 2
..... Tel. 0214-403207
5100 AACHEN, Mörgensstraße 4
..... Tel. 0241-407893
5160 OÜREN, Kölnstraße 51
..... Tel. 02421-18936B
6000 FRANKFURT, Mühlgasse 20
..... Tel. 069-7077575
B460 SCHWANDORF, Klosterstraße B
..... Tel. 09431-1720

Play a Game!



Wollen auch Sie einen **MultiMedia Soft**-Laden eröffnen? Rufen Sie uns an! Tel.: 0 24 21-18 93 68 von 11-19 Uhr



In den digitalen Schützengräben stehen sich deutsche und affiierte Truppen gegenüber

deutscher Programmierkunst und japanischen Strategieanleihen – vor allem *Nectaris* diente als Vorlage – begeisterte die Fans. Das Taktikdebütprogramm *Battle Isle* verquirte geschickt strategischen Tiefgang und grafisch ansprechendes Outfit. Wie beim Vorbild schieben sich Eure Truppen über Hex-Felder, kommt es zum Gefecht, werden spezielle Grafiksequenzen eingeblendet. Vom Erfolg ermutigt, schob Blue Byte nicht nur eine Datendiskette hinterher, sondern entwarf eine überarbeitete Spieleserie, die *History Line*. Das erste Spiel der Reihe, mit dem Untertitel *1914 - 1918* versetzt den Heimgeneral in den Befehlsstand deutscher oder Alliierten Truppen im ersten Weltkrieg. Ein besonderes Augenmerk legten die Designer auf Detailtreue bei den zahlreichen Einheiten. So steuert Ihr von der Infante-



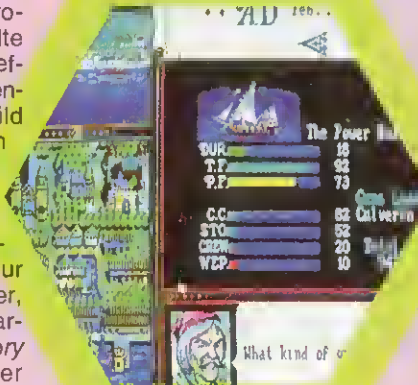
Solche Grafiksequenzen werden bei Kämpfen eingeblendet

rie, über Pioniere, bis zum ersten Panzermodell ein umfangreiches Typenrepertoire über die rund 40 Hex-Feld-Karten. Löblich: Wer mit einem Kumpel loslegt, muß nicht warten bis der Kumpan seine Züge gemacht hat. Dank einer ausgeklügelten Benutzer-

führung, können beide Spieler gleichzeitig ziehen.
Strategiefaktor: 5
Aufmachung: 6

Uncharted Waters

Eine der bekanntesten Strategiespiel-Firmen ist sicherlich Koei. Mit Titeln wie *Nobun-gas Ambition* oder *Bandit Kings of Ancient China* spricht Koei vor allem gestandene Taktikexperten an. Erst seit kurzer Zeit erscheinen unter dem Koei-Label auch Spiele, die sich für den Einsteiger und Taktikanfänger bestens eignen. Einer der jüngsten Titel ist die Piratensaga *Uncharted*



Strategisch wird's vor allem bei Seegefechten mit miesen Piraten

Waters. Ihr schlüpft in die Rolle eines frischgebackenen Handelskapitäns, der am Beginn seiner Karriere steht. Ihr seid nur mit einem kleinen Schiff, einer Handvoll Matrosen und einem Startkapital ausgestattet. Nur durch geschicktes Handeln in den zahlreichen Häfen mehrt Ihr den Reichtum und könnt so eine größere Flotte bauen. Sie



Wer in die Fußstapfen eines Entdeckers treten möchte, ist hier gut aufgehoben

verhilft Euch zu mehr Ansehen, lockt aber auch Piraten an. Derweil der Hauptpart des Spieles eher eine Wirtschaftssimulation denn ein reines Strategiespielprogramm ist, werden Taktiker in den Seeschlachten mit feindlichen Flottenverbänden aufs äußerste gefordert. Trefft Ihr ein oder mehrere Feindschiffe auf hoher See, wird auf ein Raster aus Sechsecken umgeblendet, auf dem Ihr Eure Schiffe strategisch günstig positionieren müßt.

Uncharted Waters genießt nicht nur den für Qualität bürgenden Koei-Bonus, sondern ist eine geschickte Hardcore-Variante des Microprose-Suchtspieles *Pirates!*. Wer schon immer auf Seeräuberromantik stand, lieber an Bord eines Dreimasters als im Cockpit eines Panzers über die Landkarte huscht, ist hier besonders gut aufgehoben. Hinzu kommt die Entdeckerlust, denn die komplette Landkarte der Welt ist zum Spielbeginn schwarz. Erst im Verlauf Eurer Segelpartie tauchen die Umrisse neuer Kontinente und Länder auf.

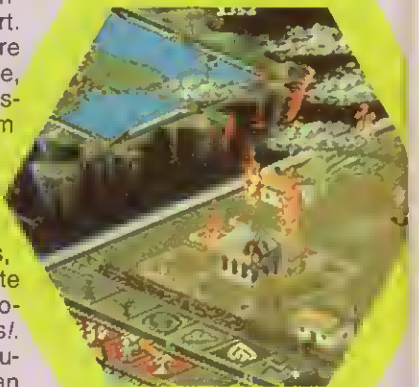
Technisch präsentiert sich *Uncharted Waters* in dem gewohnten Koei-Gewand. Die hochauflösende EGA-Grafik ist gewöhnungsbedürftig, aber durchaus stimmungsvoll.

Strategiefaktor: 4
Aufmachung: 4

Populous 2

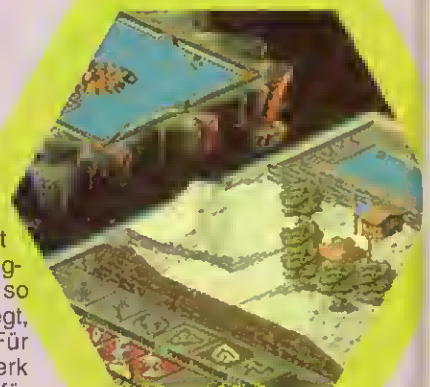
Kaum ein anderes Strategiespiel hat das Genre so populär gemacht und selbst hartnäckigsten Strategiegegnern die taktische Prügelei so schmackhaft an's Herz gelegt, wie Bullfrog's *Populous*. Für das britische Kleinkunstwerk gilt das gleiche, was schon für *Nectaris* galt: Die ansprechende Aufmachung und eine Benutzerführung, die nicht erst durchs Studieren eines telefonbuchartigen Handbuchs erlernt werden muß, war für Strategieprogramme wegweisend. Natürlich ruhte das Team um Peter Molyneux nicht und werkelt fast zwei Jahre an einem Nachfolger. Zwischendurch versüßte das etwas komplexere *Powermonger* die Wartezeit. Leider fand *Powermonger* nicht die Akzeptanz wie der berühmte Kollege. Dafür wurden *Populous*-Fans mit dem zweiten Part mehr als entschädigt. Die ungewöhnliche isometrische Perspektive wurde

genauso beibehalten, wie die komfortable Benutzertührung via Icons. Auf den ersten Blick ähneln sich *Oldie* und *Neuling* gar wie ein Ei dem anderen. Erst nach kurzer Warmspielphase enthüllt *Populous 2*



Götterdämmerung: Wir dezimieren die Bevölkerung mit ein wenig Feuerregen

seine verborgenen Feinheiten. Der Göttervater, der seinen Volksstamm auf immerhin 1000 Welten gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner antreten läßt, kann diesmal aus einer taktisch vielfersprechenden hohen Zahl von Katastrophen wählen. Statt magerer sechs Plagen, hat der Heerführer der 90er über 20



1000 solcher Welten sollen erobert werden: Keine leichte Aufgabe!

miese Tricks parat. Ein weiterer taktischer Kniff: Nicht alle Katastrophen können immer angewählt werden. Durchs Aufstocken von Erfahrungspunkten darf der digitale Herrscher sich auf bestimmte Gebiete spezialisieren. Mit *Populous 2* wurde sicher nicht das Taktikspiel neu erfunden, aber es gehört in jeden vernünftig sortierten Spielschrank.

Strategiefaktor: 4
Aufmachung: 6

Sonderverkauf ! Große Lageräumung !

AMIGA GAMES / PC GAMES / AMIGA GAMES / PC GAMES

Vom 15. März
bis zum
8. April

ca. 6.000 Games für DM 6.95

z.B. 3D Pool, Tycoon, Strike Force Harrier, Spherical, Pinball Construction

ca. 6.000 Games für DM 9.95

z.B. Summer Olympiad, TV Sports Football, TV Sports Basketball, Arkanoid

ca. 8.000 Games für DM 19.95

z.B. Goldrush, Micropose Golf, Alternate Destiny, Knights of the Sky, Wolfpack

ca. 5.000 Games für DM 29.95

z.B. Volfried, Dragon Fight, Blues Brothers, The Godfather, Back To the Future II

ca. 7.500 Games für DM 39.95

z.B. Bundesliga Manager, Megatraveller II, BAT II, Lemmings, Crazy Cars II

* ! Nur solange Vorrat ! Irrtum vorbehalten

CD Rom PC

World Atlas + Reference Library + Fünf Spiele:
Chessmaster 2000, Life and Death, Bruce Lee Life,
Beyond the Black Hole, Cribbage King

nur DM 89.-

AMIGA GAMES / PC GAMES / AMIGA GAMES / PC GAMES

Bei der Ware handelt es sich ausschließlich nur um Markenware aller bekannten Hersteller, es gilt die gesetzliche Garantiefrist von einem halben Jahr.

Die Aktion ist auf drei Wochen befristet und findet auf Sonderverkaufsflächen in allen drei POWERSOFT Verkaufsstellen gleichzeitig statt.

Desweiteren wird POWERSOFT auf der Hobbytronic in Dortmund ein Riesenangebot an preisreduzierten Games anbieten !

BERLIN

SPECIAL SHOP !

Wir führen Sonderposten
und Zubehör !
Direkt neben SOFTPOWER

Schwedenstraße 18c
1000 Berlin 65
030 / 492 89 82



ORANIENBURG

COMPUTER SHOP !

Wir führen Amiga und PC
Computer mit einer riesen-
großen Softwareauswahl

Straße des Friedens 71
1400 Oranienburg
03301 / 80 25 00



BERLIN

MULTIMEDIA SHOP !

Wir führen Mengen an
Software, Büchern, CD's,
Comics und Telespielen

Scharnweber Straße 25
1000 Berlin 51
030 / 412 10 60



He's back



Arnold kommt immer wieder: Der Terminator aus der Steiermark.

Terminator 2

Normalerweise hat Sega immer ein Stückchen die Nase vorn, wenn es darum geht, eine neue technische Spiele-Innovation zu präsentieren. Im letzten Jahr war es mit dem Vorsprung, zumindest in puncto Lichtwaffentechnik vorbei. Erzkonkurrent Nintendo zeigte den staunenden Video-Kids eine voluminöse Lichtkanone, das *Superscope* fürs Super Nintendo. Segas Lichtwumme war zu diesem Zeitpunkt nur als Prototyp zu sehen. Mittlerweile ist der *Menacer*, so der Name des futuristischen Ballermanns, erhältlich. An dem Acclaim-Modul *Terminator 2*, das sich eng an das Automaten Vorbild hält, könnt Ihr das martialische Spielzeug auch gleich ausprobieren. Per *Menacer* oder wer will, nimmt statt dessen das Joypad –

steuert Ihr ein Fadenkreuz über den Bildschirm, auf dem miese Terminatoren, Kampfflugzeuge, Panzerfahrzeuge und Robotspinnen auftauchen. Das Bild scrollt dabei meistens von links nach rechts. In einigen Abschnitten verweilt Ihr etwas länger an einem Fleck, die Angreifer sind hier besonders hartnäckig. Am Ende eines Levels harrt zudem meistens ein besonders dicker "Sky-Net"-Rüpel. Ab und zu liegen auf dem Boden ein paar Extracontainer mit Granaten, Extraleben und fetten Kugeln, die mit einem gezielten Schuß geöffnet werden. Ist ein Level komplett geschafft, wird die Punkteabrechnung präsentiert. Kommt Ihr allein gegen die Roboter(über)macht nicht an, kann Euch ein Kollege ballern unterstützen. mh



Mit leisem Knirschen stapfen die Metallmonster auf mich zu, ein leiser Klick ertönt und dank Lichtgewehr zerplatzt die Bedrohung aus der Zukunft in kleine Teile...bis zum nächsten Angriff. Terminator 2 ist nichts für schwache Nerven. Die Terminatoren sind hartnäckig und greifen nicht nur in großer Zahl an, sondern sind auch hart im Nehmen – viele der Mördermaschinen schalten erst nach ein paar Treffern ab. Wer ein paar Runden gegen Skynets Robot-Killer über-



steht, ist danach schweißgebadet. Allerdings lassen sich die Gegnerscharen mit dem *Menacer* nicht ganz so gut in Einzelteile zerlegen. Der Terminatorjäger, der mit dem Joypad ballert, hat einen kleinen, in diesem Fall aber entscheidenden, Vorteil. Davon, und von dem extra hohen Schwierigkeitsgrad abgesehen, ist Terminator 2 eine ideale Antifrust-Ballerei. Von Taktik keine Spur, Nachdenken wäre tödlich. Dafür bietet die Cartridge Action pur.

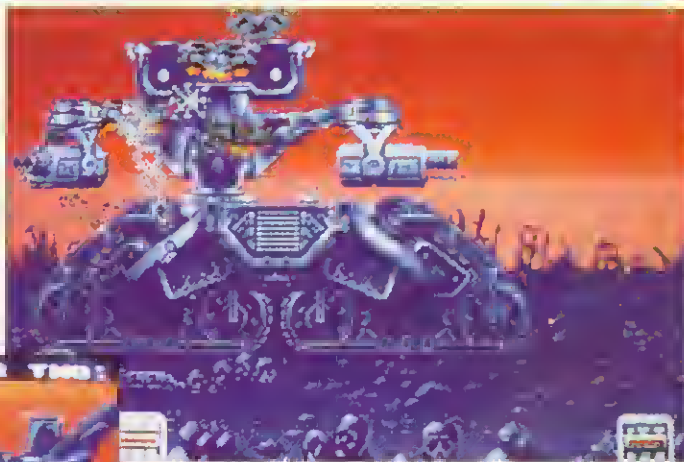
Menacer

Das Design der Sega-Lichtkanone *Menacer* hätte durchaus einem heißen SFFilm entspringen können. Dummerweise sind die Abmessungen des Gewehrs zu



Für Teenager ein wenig zu klein: Der *Menacer*

gering, die Feuerknöpfe unglücklich, sprich zu dicht beieinander platziert. Nur kleinere Kids dürften mit dem *Menacer* kaum Probleme haben. Spielt ein Teenager oder gar ein Erwachsener mit dem Lichtgewehr, tauchen schon nach kurzer Zeit Ermüdungserscheinungen und Verkrampfungen auf. Dafür läßt sich der *Menacer* jedoch als Gewehr oder zerlegt als Lichtpistole benutzen. Damit haben es dann auch ältere Spieler einfacher.



Ein Obergegner wartet am Ende eines Levels

Genre: Action

Hersteller: Acclaim

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Acclaim

MEGA DRIVE 70%

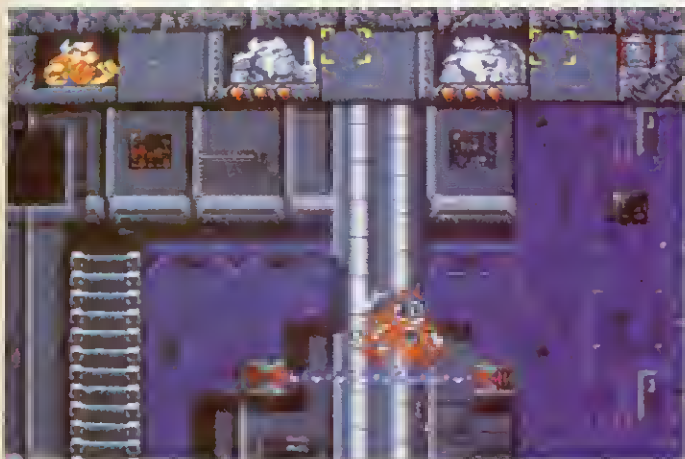
Grafik: 69% Sound: 58%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: Optionsmenü

Wir müssen den Pick-Up-Truck vor den Maschinen schützen

Männer, Maids und massig Met



Das Wunder der Elektrizität: Erik wird gegrillt.

The lost Vikings

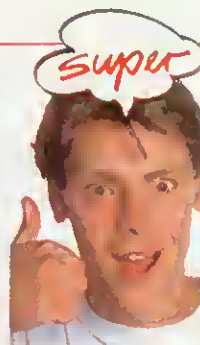
Wikinger sind harte Burschen. Muskeln aus Stahl, riesige Unterkiefer und eine 90-60-90-Freundin gehören zur Standardausrüstung. Erik, Olaf und Baleog, Wikinger wie sie im Buche stehen, leben derweil gütlichst in ihrem Dörfchen, jagen ab und an den gemeinen Dinosaurier und zeugen Kinder ohne Ende. Eines Nachts senkt sich jedoch ein grantiges Raumschiff übers Dorf und beamt die drei Freunde einfach in die Höhe. Eure Aufgabe ist es nun, den

drei Kumpels aus der Misere zu helfen und sie durch Zeit und Raum ins Heimatdörfchen zurückzuholen.

Ziel des Spiels ist es, allein oder zu zweit die drei Wikinger durch mehrere in Levels unterteilte Welten vom Eingang zum jeweiligen Ausgang zu befördern. Dabei müßt ihr die Aktionen der Männer, ähnlich wie in *Lemmings* oder *Humans*, miteinander kombinieren.

Wie nicht anders zu erwarten, hat jeder der drei Wikinger ganz individuelle

Interplays *Lost Vikings* setzt in Sachen Fehlerlosigkeit neue Maßstäbe. Während des gesamten Spiels läßt sich einfach kein ernstzunehmendes Manko auftreiben. Die Spielidee ist zwar nicht mehr die neueste, motiviert aber von Level zu Level. Grafik und Sound bewegen sich dabei auf höchstem Niveau: Allerliebste Animationen, abgefahrene Gegner und stimmungsvolle Musikstücke treiben kräftig an. Während uns im Raumschiff ein fetziger Dance-



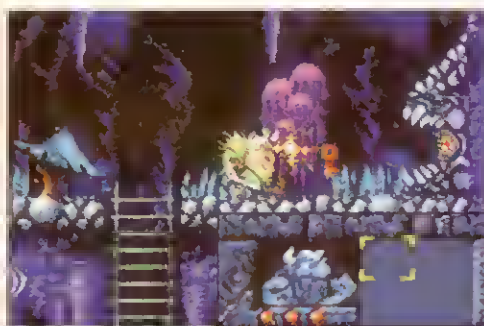
floor-Track einheizt, warten in den Höhlen schummrige Badewannen-Hits. Hinzu kommt ein leicht ansteigender Schwierigkeitsgrad, witzige Extras, ein lustiger Zwei-Spieler-Modus und Rätsel, die sich sehen lassen können. Eine packende, wenn auch etwas unauffällige Geschicklichkeits-Denkspielmischung, die ich Spielern jeden Alters wärmstens empfehlen kann. Man merkt es *The lost Vikings* an, daß viel Zeit und Know-How investiert wurde.



Schwerter zu Pflugscharen: Olafs Schild wird unter anderem als Sprungbrett für den Flinken Erik mißbraucht.

Begabungen: Erik the Swift ist ein flinker Läufer und kann als einziger springen und diverse Wände nach gewaltigem Ansturm zerstören. Olaf the Stout ist der Vielfraß unter den Dreien und trägt nur ein Schild bei sich, mit dem er feindliche Schüsse abwehren oder langsam Abgründe hintersegeln kann. Außerdem mißbraucht er den Schild des öfteren als Trittbrett für Erik.

Der dritte im Bunde, Baleog the Fierce, ist ein Waffennarr und kennt sich demnach nur mit Tötungswerkzeugen aus. Auf Knopfdruck schwingt er das Schwert oder schießt Pfeile von sich, mit denen er auch diverse Schalter aktivieren kann. Auf dem Weg durch die Levels gilt es, verschiedene Rätsel (Schalter, Zugbrücken, Lifts, etc.) zu lösen und jede Menge versteckter Räume und Extras zu entdecken. So warten Energieauffrischer, Schlüssel oder Smartbomben in entlegenen Winkeln. kn



Ohne Schutz ist der Schlüssel nicht erreichbar – Olaf muß her.



Saurier am Speiß: Baleog schießt den Sonntagsbraten.

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Interplay

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Laguna

SUPER NES 81%

Grafik: 70% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus, Paßwörter

Elefantastisch



Hoffentlich haben sich die Bremer Stadtmusikanten diese Anordnung nicht patentieren lassen

Rolo to the Rescue

Der junge Elefant *Rolo* ist intelligent und talentiert – das war sein Schicksal: Ein infamer Zirkusbesitzer mit dem unpassenden Namen McSmiley entriß *Rolo* der elterlichen Herde und ließ ihn in einem heruntergenommenen Zirkus triviale Kunststückchen vorführen. Und *Rolo* ist kein Einzelfall: Ein Hase, ein Biber, ein Maulwurf und ein Eichhörnchen teilen das harte Los des unfreiwilligen Artisten. Als *Rolo* eines

Tages die Flucht aus dem Elefantenkäfig gelingt, will er seine Freunde nicht zurücklassen: In über 60 Spielstufen muß *Rolo* den Schlüssel für die Käfige entwenden und seine Gauklergenossen befreien. Eine Berührung mit McSmiley und seinen Helfershelfern sollte *Rolo* vermeiden, nur ein gezielter Hüpf auf das Haupt der Unholde wischt sie vom Bildschirm – so ein Elefant ist eben kein Leichtgewicht. Zum

Rolo-to-the-Rescue-Spieler werden von innovativen Ideen verblüfft, von entzückenden Animationen verzaubert, durch gute Gags zum Schmunzeln und durch knackige Rätsel zum Grübeln gebracht. Und *Rolo* motiviert unglaublich – selten war mein Verlangen größer, den Abspann zu sehen. Aber warum hat *Rolo* keine Paßwörter? Warum keine Batterie? Warum keine unendlichen Continues? Die mehr als 60 komplexen, mit Rätseln und Geheim-



gängen garnierten Spielstuten in einer Sitzung durchzuspielen, grenzt an Wahnsinn – das Mega-Drive-Netzteil sollte sich auf strapaziöse Wochen ohne Ruhepause vorbereiten. Ohne diesen leidigen Lapsus hätte ich *Rolo to the Rescue* ein dickes "super" verpaßt – trotzdem sollten sich alle Mega-Drive-Spieler diesen Titel näher ansehen. *Rolo* ist zu niedlich und zu unterhaltsam, um beim Softwarehändler im Regal zu verstauben. Jump'n' Run-Fans greifen zu.

Jump'n'Run-Fans können aufatmen: Mit *Rolo* erhalten sie ein umfangreiches, mit frischen Ideen gespicktes Hüpfspiel, das nicht nur Kids anspricht. Das "Benjamin Blümchen"-Titelbild schreckt zunächst ab, das Spielgeschehen zieht einen dafür in den Bann. Das Programmiererteam Vectordean hat ein erstklassig ausgeklügeltes und sehr flottes Modul abgeliefert, das zu den ersten Mega-Drive-Highlights im neuen Jahr



zählt. Wären die von Sönke aufgezählten Mängel nicht, würde mein Einser-Gesicht im Kasten prangen – so gibt's "nur" einen zufriedenen lächelnden "Zweier-Martin". Putzige Grafik und überdurchschnittlicher Sound runden den erfreulichen Gesamteindruck ab. Hoffentlich setzt Electronic Arts in Zukunft verstärkt auf Neuentwicklungen und läßt alle Computerkamellen wie *Shadow of the Beast* in der Schublade vergammeln.

Glück verliert McSmiley bei einer derartigen Aktion vor Schreck den begehrten Käfigschlüssel.

Hat *Rolo* einen seiner Freunde befreit, heftet sich dieser an seine Fersen. Bis zu drei folgen *Rolo* – Ihr könnt jeden in einem Menü auswählen und dessen besondere Fähigkeiten nutzen: Der Biber samt Rettungsring ist ein ausgezeichneter Schwimmer, der Hase hat unglaubliche Sprungkraft, das Eichhörnchen erklimmt jede Wand und der Maulwurf gräbt sich durch weichen Grund und Boden. Ohne gezielten Einsatz der Tiertalente werdet Ihr kaum einen der über 60 Level lösen.

js

Der Biber ist ein aufgeweckter Bursche – zumindest manchmal



Quo vadis, elephantis? Auf der Karte steuert Ihr die nächste Spielfstufe an.

Huba Huba Hop: Kein Videospiel-Hase springt höher als dieser hier.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MEGA DRIVE 78%

Grafik: 74% Sound: 65%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: –

Auto, Motor und Sport



Die Grafik erinnert an Nintendos Klassiker F-Zero

Exhaust Heat 2

Vor nicht mal einem Jahr beglückte das japanische Softwarehaus Seta die Super-Nintendo-Raser mit einer Formel-1-Simulation: *Exhaust Heat* war zwar unspektakulär, gefiel uns Testern aber trotzdem. Bei der Fortsetzung *Exhaust Heat 2* tritt erneut ein einsamer Rennfahrerheld gegen die 25köpfige Konkurrenz an. Die 16 Rennstrecken werden grafisch ähnlich präsentiert wie bei *F-Zero*, nur flitzen bodenständige Wagen um die Wette.

Zunächst wählt Ihr einen von drei unterschiedlichen Boliden, bestreitet dann mehrere Trainingsrunden – bis es schließlich ums Ganze geht. Wie üblich gilt: Je besser Eure Rundenzeit, desto schnuckliger der Startplatz. Nur wer nach dem Schwenken der Zielfahne im Vordergrund landet, ergattert einen Spitzenplatz in der WM-Wertung und darf mit dem Preisgeld sein Auto aufrüsten. Motor, Getriebe und

Spoiler freuen sich immer auf kompetente Mechaniker. Zusätzlich bastelt ein Erfinder gegen Bezahlung an neuen Techniken und Features, die Ihr dringend benötigt, um die Computerfahrer in Schach zu halten.

Netterweise speichert eine Batterie die Ergebnisse von drei Teilnehmern, so daß Ihr die Weltmeisterschaft des öfteren unterbrechen dürft. *mg*

Genre: Rennspiel

Hersteller: Seta

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Laguna

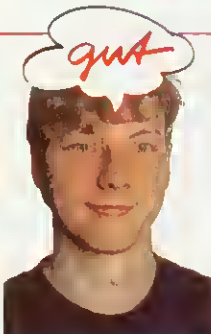
SUPER NES 73%

Grafik: 66% Sound: 69%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: Batterie

Seta liefert ein gutes Rennspiel ab, das aber trotzdem einige Features vermissen läßt. Flotte 3-D-Grafik, gute Steuerung und satter Sound auf der einen Seite – fehlender Zwei-Spieler-Modus, kaum grafische Gags und Eintönigkeit andererseits. Anfangs stimmt die professionelle Präsentation prima auf die Formel-1-Atmosphäre ein. Auch das Rennen an sich bietet pak-



kende Überholmanöver und intelligente Computerfahrer, die Euch nicht so einfach passieren lassen. Leider sind gute Plazierungen Eure einzige Motivation, die WM durchzufahren. Etwas mehr Abwechslung, ob nun realitätsbezogen oder nicht, wäre mir schon recht gewesen. Trotz Steigerungen gegenüber dem ersten Teil kein ultimatives Formel-1-Modul.

Fandango Videogames

Mega Drive: Sonic 2, Batman, Global Gladiators, Streets of Rage 2, LHX-Attack Chopper
Super Famicom: Star Wars, Harley, Super Aleste US,
PC-Engine: Bomberman '93, PC-Thundershooting,
Game Boy: Star Wars
TURBO DUO US incl. 5 Games nur 749.-
Game Gear: Streets of Rage, Alien III und vieles mehr...

Inh. Josef Rösch
 Neugablonzer Straße 62
 8950 Kaufbeuren
 Tel. 08341/14053
 Fax. 08341/14127



Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Versandkosten per NN. 8.- Irrtum u. Preisänderung vorbehalten

VIDEO*LASERDISC*SEGA*NINTENDO*PHILIPS ELECTRONICS*PC-SOFTWARE

JUWEL

Video- und Medienversand

BERND HERFURTH 4400 MÜNSTER

0251 / 66 15 22

DEIN GAME-PARADIES!!!

MEGA DRIVE (US)	GAME BOY (US)
MONOPOLY 109,95	LITTLE MERMAID (ARIELLE) 69,95
CLUE (CLUEDO) 109,95	AVENGING SPIRIT 64,95
CADASH 99,95	UNIVERSAL SOLDIER 64,95
RAMPART 89,95	EMPIRE STRIKES BACK 69,95
WHERE'S WALDO 99,95	COOL ADVENTURE 64,95
ECCO THE DOLPHIN 99,95	SWAMP THING 49,95
SUPER NES (US)	SUPER NES (DT)
CHUCK ROCK 99,95	EXHAUST HEAT 129,95
FINAL FIGHT 104,95	SUPER DOUBLE DRAGON 139,95
PAPERBOY II 89,95	SUPER OFF ROAD 129,95
MUSYA 119,95	SUPER STRIKE GUNNER 129,95
MIKEY'S MAGICAL QUEST 124,95	PUSH OVER 124,95
NCAA BASKETBALL 109,95	DARIUS TWIN 119,95

AB 3 GAMES Portofrei!

Fordern Sie sofort unseren grossen Katalog mit 10.000 Titeln gegen 3.- DM in Briefmarken an!!!

NEU!!! NEU CD-INTERACTIVE (CD-I) in grosser Auswahl NEU!!! NEU

JUWEL - Versand Bernd Herfurth Schillerstr. 57 W-4400 Münster Tel. 0251/661522 Fax. 0251/664179

GALAXY

Afterburner 3 CD 129	Alien 3 e 69	Bondman Pro 89 / 89
CD Rom (amerik.) 799	Chakan e 69	Dynablaster 79 / 79
Final Fight CD 129	Prince o. Persia d 79	Grand Prix 99 / 99
Golden Axe 3 CD 129	Shinobi 2 e 69	History Line 109
Menacer e 149		Lion Heart März
Ninja Warriors Cdj 129		Monkey Island 2 89
Sewer Shark CD e 129		Streets of Rage 2 69 / 69
Spallierhouse 3 e / 109		
Wolfchild CDe / 129		
MEGA DRIVE	GAME GEAR	ATARI/AMIGA
Afterburner 2 e 109	Defender 79	Indiana Jones 4 99
Scorpio 2 d 99	Sonic 2 d 79	Lemmings 2 79
Street Racer 2 d 99	Streets of Rage e 69	Schwarzes Auge 99
Out of Words e 109		Wing Command 109
World of Illusion d 99		
4-Player Adaptor 69	Empire str. back e 59	
F15 Strike Eagle e 149	Lemmings d 79	
Jaki Crush 149	Mystic Quest d 79	
Jimmy Connors e 129	Star Wars e 59	
NBA Basketball e 129		
NHLPA Hockey e 129		
Mario Kart d 109		
Streelfighter 2 d 109		
Wingcommander e 139		
SUPER FAMILIAR	GAMEBOY	IBM
Banjo 139	Atari e 59	Strike Commander ??
Doc's 3-Strike e 129	Mario Kart 2 e 59	Ult. Underworld 2 109
Midway Madness e 139	Mega Man 3 e 59	X-Wing ??
Perceus d 139		
Star Fox 139		
Star Wars e 139		
Tiny Toons d 139		
Banjo 139		
Battle Lode Runner 109		
Dung Explorer 2 SC 109		
Rainbow Island März		
PC ENGINE		
Atari e 109		
PC Kid 3 März		
Wings of Thunder April		

089/7605151
 089/7470689

Plinganserstr. 26 8000 München 70

BTX Galaxy
 Telefon 089/7605151
 Telefax 089/7698024
 Inh. Galaxy Plexus GmbH
 Anmerkung: Japanisch
 e/Englisch d/Deutsch
 Händleranfragen erwünscht!

It's Birdie-Time!



Pull down: Die leichte und übersichtliche Benutzerführung in Aktion.

PGA Tour Golf 2

Electronic Arts scheinen langsam die frischen Spielideen auszugehen. Viele Neuerscheinungen rekrutieren sich aus Fortsetzungen ehemaliger Bestseller. Nachdem Eishockey- und Football-Fans von den fortsetzungsbesessenen EA-Entwicklern gehörig traktiert wurden, stehen mit *PGA Tour Golf 2* nun auch gestandenen Pixel-Golfer im Nachfolgerregnen. Die Änderungen gegenüber dem zwei Jahre alten Klassiker halten sich dabei in Grenzen.

Wieder bestreitet Ihr mit bis zu drei Mitspielern verschiedene Turniere, die Euch über ins-

gesamt sieben Golfkurse führen. Natürlich rekrutiert sich Eure Gegnerschar aus den gestandenen Mannen der amerikanischen Edelgolfer-Gilde PGA. Aus dem jeweiligen Kurs angekommen, präsentiert sich der gepflegte Golfplatz in bekannter 3-D-Perspektive, ähnlich wie in *World Class Leaderboard*. Sämtliche spielentscheidende Daten, wie Windrichtung, aktueller Schläger, Distanz zum Loch und Bodenbeschaffenheit, werden eingeblendet. Geschlagen wird auf Knopfdruck, wobei Stärke und Spin mit weiteren "Klicks" eingestellt werden können.

Wie zu erwarten, präsentiert sich *PGA Tour Golf 2* mit typischem EA-Nachfolger-Syndrom: Der gelungene Golfklassiker wurde nur fein verändert. Der Statistikteil wurde erheblich ausgebaut, zusätzlich neue Kurse, Sonderschläge und Turnierformen hinzugefügt. Am durchdachten Spielablauf hat man hingegen nichts geändert: Korrekte und einfache Steuerung, flotter Grafikaufbau und ein dichtes Golf-Ambiente locken den Spieler von einem Kurs zum anderen. Die wünschenswerten Änderungen in Sachen Präsentation fielen



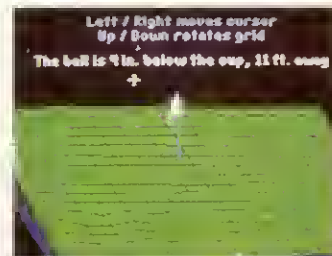
jedoch unter den Tisch. Der Sound düdelt gelangweilt vor sich hin, die etwas farblose Grafik ist solide, aber nicht mehr zeitgemäß. So bleibt *PGA Tour Golf 2* ähnlich wie andere EA-Fortsetzungen, nur bedingt empfehlenswert. Gelegenheitsgolfer, die schon den ersten Teil besitzen, müssen sich den Nachfolger nicht kaufen. Die wenigen Änderungen rechtfertigen die Neuanschaffung nicht. Absolute Fans und solche, die es werden wollen, dürfen den Ball jedoch beruhigt in die Flordreschen: Fürs Mega Drive gibt's zur Zeit kein besseres Golf.



Komfortabel: Aut Knopfdruck darf eine Übersichtskarte des gerade anliegenden Parcours aufgerufen werden.



Links seht Ihr einen Auszug des ausführlichen Statistikteils, rechts das Oberflächen-Grid des Put-Terrains



Ein typischer EA-Nachfolger: Grafisch kaum besser als der Vorgänger, aber mit drei neuen Kursen.

Dank eines computertypischen Pull-Down-Menüs lassen sich während des Spiels die verschiedensten Optionen aktivieren. So wartet *PGA Tour Golf 2* mit einer Kursübersicht, allerlei Schlagvarianten, anderen Perspektiven und umfangreichen Statistiken auf. Spielstände werden bei Bedarf auf die Batterie gespeichert. kn

Genre: Sport

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmusfer: Electronic Arts

MEGA DRIVE 86%

Grafik: 62% Sound: 37%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: Batterie, Vierspielermodus

Im Zeichen des Kinnhakens



Runter kommen sie alle – selbst Cassius Clay liegt mal am Boden

Muhammad Ali Heavyweight Boxing

Starboxer Muhammad Ali gilt bis heute als erfolgreichster Faustschwinger der Geschichte. Mediengigant Virgin investierte in die Lizenz und gibt mit *Muhammad Ali Heavyweight Boxing* seinen Boxspieleinstand. Hauptheld Cassius Clay, der sich nach seinem Bekenntnis zum Islam nur noch Muhammad Ali nannte, wurde durch leichtfüßigen Kampfstil und unerhört viele Erfolge zum Boxeridol schlechthin. Fans werden sich freuen, denn nun dürfen sie in die Haut des Schwergewichtlers steigen und allen anstürmenden Heraus-

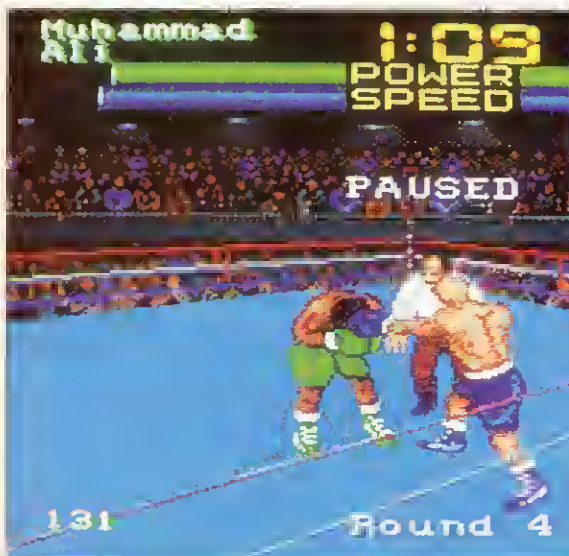
forderern das Blaue vom Himmel boxen.

Wahlweise wird allein oder gegen einen Kumpel angetreten. Steigt Ihr solo in die Seile, warten zehn grimmige Computerschläger auf Euch, die Ihr besiegen müßt, um Welt-ranglistenester zu werden. Vor dem Kampf entscheidet Ihr

Euch für die passende Rundenzahl oder die jeweilige Rundenlänge. Außerdem darf zwischen der schwereren, weil



Da kracht die Kopfhaut: Bruno steckt ein.



Ab in die Deckung: Die Linke von Bruno hat's in sich. Selbst Muhammad Ali versteckt sich respektvoll.

Die tolle Box-Atmosphäre, von der Knut spricht, kommt in meinen Augen nicht 100-prozentig rüber. Dafür sind sowohl die krächzenden Digi-Samples, als auch die verschwommene Digi-Grafik minimal zu schlampig in Szene gesetzt. Wer natürlich gänzlich in den Kampf vertieft ist, wird diese kleinen Patzer nur unterbewußt wahrnehmen. Ansonsten gefällt das Boxspiel - kein Wunder, wurde es doch von dem Programmerteam Park Place in Szene gesetzt.



Sportfreaks kennen den Zusammenhang: Das famose EA Hockey stammt ebenfalls aus der Park-Place-Produktion. Diesen spielerischen Geniestreich konnten sie mit *Muhammad Ali Heavyweight Boxing* allerdings nicht wiederholen. Gute Präsentation, durchdachte Steuerung und viel "Der-Bessere-gewinnt"-Touch (keine Zufalls-KOs) katapultieren den Titel zum "Besten Mega-Drive-Boxspiel" – unanboxbar thront *Muhammad Ali Heavyweight Boxing* allerdings nicht.

Mit brachialer Gewalt ramme ich meinem Gegenüber die Faust in den Magen, woraufhin dieser leicht benommen nach hinten torkelt und mit einem dumpfen Aufstöhnen zu Boden geht. "Steh auf, Versager!" krächzt meine Stimme aus dem Lautsprecher, während mein zugeschollener Gegner ausgezählt wird - gewonnen! Solche Szenen stehen bei *Muhammad Ali Heavyweight Boxing* auf der Tagesordnung. Tolle Animationen der Boxer, krachende Digi-Sounds und die witzige Idee mit dem rotierenden Ring bringen Boxatmosphäre ohne Gleichen rüber. Man spürt



förmlich die hitzige, schweißtriende Atmosphäre. Neben der stimmungsvollen Präsentation kann auch die durchdachte Steuerung überzeugen. Doch selbst das größte Box-Idol ist nicht vor Schwächen anfällig gefeit: Zum einen bewegen sich die Boxer nur sehr schwerfällig. Selbst Ali's Beinarbeit läßt zu wünschen übrig. Zum anderen wird der Kampf bei sporadisch auftretenden Perspektivenänderungen zu unübersichtlich und chaotisch. Actionfreudige Sportfans und Prügelliebhaber sollten unbedingt einen Blick riskieren – für's Mega Drive gibt's zur Zeit nichts besseres.

komplexeren Simulations- und der einfachen Arcade-Steuerung gewählt werden. Im Ring angekommen, deckt Ihr auf Knopfdruck oder schlägt auf

vielfältige Weise zu. Die Ringumgebung seht Ihr dabei aus einer 3-D-Perspektive – bei Bedarf dreht sich der Ring um bis zu 360 Grad. Im oberen Bildschirmmittel präsentiert sich die momentane Kraft und Agilität der Kontrahenten. Geht eines der beiden zur Neige, droht ein unausweichliches Knock-Out und die darauffolgende Auszählung. Nach jeder Runde und nach Ende des Kampfes wartet das Modul mit einer genauen Statistik auf. *kn*

Genre: Sport

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Virgin

MEGA DRIVE 71%

Gratik: 68% Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Paßwörter, Zweispielermodus

Hol Dir den POWER Ordner!



Nur
9,99 DM

**Das stärkste Stück von POWER PLAY
ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie
zementiert. Holt ihn Euch. Zum ab-
soluten Knüllerpreis von 9,99 DM.
Gleich Zuschlagen!!!**

Telefonische
Bestellung unter:
089/24 01 32 29



Ja, ich will _____ Exemplare des Original Power Ordners
zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten).
Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, Unterschrift _____

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
Marki & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Stellbox

videospiele/tests

Der Bär ist los



Kapt'n Baloo und sein Freund Kit geraten spielerisch ins Abseits

Talespin

Mittlerweile haben die Videospieldentwickler fast alle Disney-Helden als Pixel-Sprites durch die Mangel gedreht. Nach Ariel steht schließlich die Adaption des Comic-Stars Kapt'n Baloo an. Der Protagonist in *Talespin* geht allerdings nicht alleine auf Tour, sondern nimmt auf Wunsch seinen Freund Kit mit. Als Team durchqueren die Draufgänger zehn Spielstufen, die meist in alle Richtungen scrollen. Die Reise beginnt im Dschungel, führt durch ein paar europäische Länder, schlägt Euch nach Indien sowie Ägypten und bietet einen Kurztrip in die Staaten. Zwischendurch müßt Ihr sogar an Bord eines Rosinenbombers Euren Mann stehen.

Wer einen Level verlassen will, sollte nicht nur auf seinen Energievorrat achten (das Übliche: schießen, springen, laufen, ausweichen), sondern eine bestimmte Anzahl von Kisten mit der Aufschrift

"Cargo" aufsammeln. Erst wenn diese Aufgabe gelöst wurde, leuchtet am Level-Ausgang das Schild "Open" auf. Extras tummeln sich relativ wenige in der Gegend, dafür werden Kisten gestapelt, Geheimgänge entdeckt und vereinzelt Labyrinth erforscht. Mit einem scharfen Blick auf das untere Bildschirmviertel lest Ihr alle wichtigen Daten zur aktuellen Lage ab. *mg*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Sega

MS-DOS 49%

Gratik: 70% Sound: 47%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: Zweispielermodus

Ob Kapt'n Baloo & Co angesichts ihrer miesen Videospieldlinkarnation Minderwertigkeitsgefühle bekommen, wenn sie auf die Kollegen Mickey und Donald schielen? Sega hat sich schon mit Ariel blamiert und *Talespin* tummelt sich in ähnlichen Wertungsregionen. Immerhin ist die Grafik größtenteils gut und ein Zwei-Spieler-Modus hebt die Motivation kurzfristig: anson-



sten bietet dieses Modul langweilige Jump'n'Run-Kost auf dem Niveau von 1985. Endgegner ohne Witz, zusammengeschusterte Levels und lasche Musik reizen nicht gerade zu ausgiebigen Spielesessions. Für rund 100 Mark ist das lieblos programmierte *Talespin* drei Klassen zu teuer. Außerdem hat man die zehn (relativ kurzen) Spielstufen bald durchgezockt.

Der Tod steht ihm gut



Tot werden ist nicht schwer, tot sein dagegen sehr

Chakan

Das ewige Leben ist der große Traum der Menschheit. Einer hat's geschafft: Der mächtige Krieger *Chakan* besiegte einst die Dämonen des Todes in einem direkten Duell. Leider kann er sein ewiges Leben nicht genießen, denn seit seinem Sieg erleidet er unendliche Schmerzen und sieht aus wie ein vermoderter Affe mit glutroten Augen – so hat *Chakan* sich das nicht gedacht. Um dieser endlosen Qual ein Ende zu bereiten, muß *Chakan* alle Geschöpfe der Dunkelheit besiegen. Vier Welten, unterteilt in jeweils drei Spielstufen, durchwandert *Chakan* und vertilgt mit seinen beiden Schwertern feindliche Kreaturen der Unterwelt. Neben weiteren Waffen findet *Chakan* praktische Zauberstoffe. Auf einem Auswahlbildschirm könnt Ihr Euer Alchemie-Talent spielen lassen und so zum Beispiel Feinde verlangsamen, spezielle Schwerter herbeizaubern oder Euren Totenkopf-Energie-

balken wieder auffüllen. Außerdem beherrscht *Chakan* einen Doppelsprung und kann sich blitzschnell über den Boden rollen. Auch wenn *Chakan* angeblich mit dem ewigen Leben "gesegnet" ist, übertrieben viele Feindkontakte solltet Ihr vermeiden, sonst heißt's "Game Over" und *Chakan* fristet sein düsteres Dasein in den Tiefen des ROM-Moduls aut immer und ewig. js

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 48%

Gratik: 57% Sound: 62%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: –

Die morbide *Chakan*-Geschichte ist wirt, aber eine willkommene Abwechslung zum ewigen "Rette-die-Prinzessin-oder-ein-niedliches-Tierchen"-Einerlei. *Chakan* ist sehr komplex und mit einem kräftigen Schuß typischer Action-Adventure-Elemente angereichert. Aber anscheinend waren die Sega-Leute mit der Programmierung einer dringend nötigen Paßwortfunk-



tion überfordert. *Chakan* ist auch ansonsten nicht gerade ein Paradebeispiel sorgfältiger Programmierkunst: Der Krieger *Chakan* schleppt sich eher träge durch die Unterwelt und das Scrolling wird beizeiten von chronischem Schluckauf heimgesucht. Passenderweise sorgt die gewöhnungsbedürftige, aber interessante Musik für düstere Gruftatmosphäre.

Belagern Sie Thren
Softwarehändler,
stürmen Sie den Laden,
und holen Sie sich...

CASTLES II SIEGE & CONQUEST™



Imagoplay™

Vertrieb in Europa: Electronic Arts. Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH,
Alliance Division, Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh.

Computersoftware Junker Telefon 0 60 29/71 92

Artikel	AM	PC
1869	76,90	89,90
A.T.A.C.	-	99,90
A 320 Airbus	76,90	99,90
Abandoned Places	-	76,90
Addams Family	59,90	-
Amberstar	64,90	76,90
Aquatic Games	69,90	-
8.A.T. 2	82,90	94,90
8attle Isle	80,90	80,90
8.C. Kid	59,90	-
8east III	64,90	-
Bug Bomber	64,90	89,90
Bunny Bricks	59,90	-
Cäsar	64,90	76,90
Captive	-	76,90
Captive Map Gen.	-	39,90
Cool World	59,90	-
Croepers	-	89,90
Crazy Cars 3	64,90	69,90
Curse of Enchatia	76,90	76,90
Das Schwarze Auge	82,90	89,90
Discovery	64,90	76,90
Dojo Dan	64,90	-
Dominium	64,90	76,90
Dream Team	64,90	64,90
Dungeon Master	69,90	80,90
Dynablaster	69,90	76,90
Elvira 2 Adventure	-	76,90
Elysium	64,90	76,90
Epic	64,90	80,90
Eye of Beholder 2	82,90	94,90
Falcon Collection	44,90	-
Fighter Duel Pro	59,90	-
Future Wars	29,90	29,90
G-LOC	54,90	-
Gemfire	64,90	82,90
Goblins 2	64,90	76,90
Grand Prix F.1	89,90	104,90
Hexuma	89,90	89,90
History Line	89,90	89,90
Humans	59,90	64,90
Incredible Machine	-	82,90
Indiana Jones 4 Adv.	89,90	99,90
Indiana Jones 4 Act.	64,90	69,90
Jet Fighter 2 Pack	-	59,90
Kaiser	99,90	99,90
Kings Quest 6	-	89,90
Laura Bow 2	-	89,90
Lethal Weapon	59,90	64,90
Links	82,90	94,90
Links 386 Pro	-	104,90
Lords of the Rings	76,90	85,90
Lords of the Rings 2	-	85,90
Lure the Tempress	76,90	82,90
Mad TV	80,90	94,90
Magic Pockets	64,90	69,90
Mega Sports	64,90	89,90
Monkey Island 2	89,90	89,90
Pacific Island	69,90	76,90
Patrizier	79,90	89,90
Perfect General	82,90	89,90
Pinball Fantasies	64,90	-
Push-Over	64,90	69,90
Quest for Glory 3	-	82,90
Rampart	59,90	79,90
Regent	79,90	-
Robocop III	64,90	64,90
Sim City Deluxe	69,90	99,90
Space Max	69,90	79,90
Special Forces	89,90	99,90
Stalingrad	64,90	-
Stone Age	64,90	64,90
Super Tetris	80,90	84,90
SWOTL	-	89,90
SWOTL Zusatz je	-	49,90
Theatre of War	69,90	89,90
Ultima Underworld	-	89,90
Ultima Underworld 2	-	99,90
Utopia	69,90	89,90
Vroom Datadisk	49,90	-
Ween	-	76,90

PC- und AMIGA-Spiele schon ab 19,90 DM

Beachten Sie unsere
nächste Anzeige in der Ausgabe
Power Play 6/93

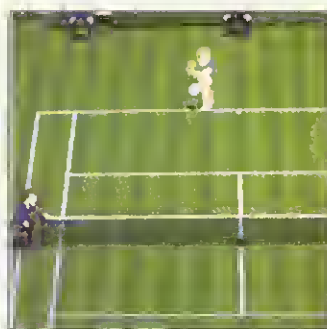
Lösungen: OM 29,90

Konsolen und andere Systeme auf Anfrage!

Preisänderungen vorbehalten.

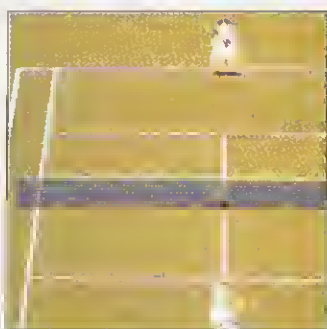
Versandkosten: NN 9,00, VK 4,00
Fret ab OM 100,-

Kilianstr. 9, 8752 Gunzenbach
Telefon 0 60 29/71 92



Grand Slam

Tennisfreunde, die sich irrftüchlich ein Mega Drive gekauft haben, stehen nicht länger im Regen. Nach dem bislang nur Nintendo-Systeme und die PC-Engine mit Filzballorgien versorgt wurden, bricht Telenet den Bann und schickt *Grand Slam* offiziell auf den Court. Auf drei verschiedenen Bodenbelägen absolviert Ihr Freundschaftsspiele, trainiert oder steigt in ein Turnier ein. Dabei dürft Ihr natürlich im Einzel oder Doppel spielen – gegen einen Kumpel oder den Computer. Ihr sucht Euch einen der 24 Tennis-Cracks aus, deren Namen aus Lizenzgründen geändert wurden. Auf dem Court seht Ihr das Spielgeschehen von einem höhergelegenen Zuschauerplatz hinter der Grundlinie. Bei Bedarf scrollt der Court ein wenig vertikal und horizontal. Auf Knopfdruck laßt Ihr zünftige Lobs los, schmettert eine Vorhand oder schneidet die Bälle rasant an. Nach gewonnenem Spiel wartet ein Paßwort. Mega-Drive-Fans waren dank der ungemütlichen Tennissituation bereits am Verzweifeln. Leider reißt *Grand Slam* Sega nur bedingt aus der Filz-misere. Die Grafik erreicht nicht den 16-Bit-Standard, der Digi-Schiedsrichter leidet an Stimmbandzerrungen. Spielerisch überzeugt das Modul mit einer einfachen Steuerung, die jedoch um einiges durchdachter hätte ausfallen können. Für Tennistas an schaffenswert, solange die Konkurrenz wegbleibt. Testmuster von Sega. *kn*



Genre: Sport
Hersteller: Telenet
Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE 64%

Gratik: 57% Sound: 30%
Schwierigkeit: mittel



Out of this World

Out of this World sorgt wieder für traute Zwigigkeit in unserer Redaktion. Derweil sich die eine Hälfte der Kollegen schreiend aus dem Staub macht, wenn *Out of this World* über den Bildschirm flimmert, starrt die andere gebannt auf das actionlastige Geschehen auf dem Monitor. Unterm Strich bleibt ein solider Action-Geschicklichkeitsmix übrig, der dank besserer Bedienung deutlich gelungener ist als das triste Computervorbild. *mh*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Delphine/U.S. Gold
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 68%

Gratik: 69% Sound: 71%
Schwierigkeit: schwer



Lethal Weapon

In der letzten *POWER PLAY* testeten wir die wenig unterhaltsamen Computerversionen, jetzt müssen die berühmten Chaos-Cops auf dem Super Nintendo fünf Missionen bestehen. Der Spielablauf gradliniger und die Musik klingt knackiger – dafür ist die Steuerung hakelig. *Lethal Weapon* verbreitet hektische Langeweile. Wer actionreiche Hüftspiele mag, findet auf dem Super Nintendo weit besseres. *js*

Genre: Action
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 45%

Gratik: 46% Sound: 58%
Schwierigkeit: schwer

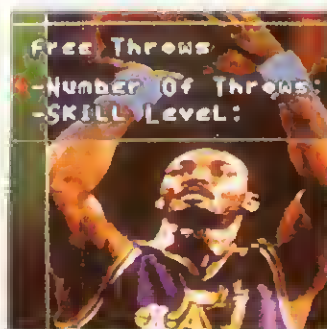


NBA Allstar Challenge

Acclaim, einer der größten Lizenznehmer der Videospielbranche, schnappte sich den begehrten Namen der amerikanischen Basketballgilde NBA und sicherte sich somit sämtliche Team- und Spielernamen.

Gespielt wird Dne-on-Dne (zwei Korbakrobaten treten gegeneinander an). Allein gegen den Computer oder gegen einen Kumpel schlägt Ihr Euch durch Trainingsspiele oder eine zünftige Dne-on-Dne-Meisterschaft. In letzterer treten Ihr im K.D.-System gegen sieben Basketballprofis an. Als Bonus warten drei weitere Basketballvarianten. In Freiwurf- und Dreipunktwettbewerben ist Geschick und Konzentration von Nöten. Basketballfanatiker werden sich über das Horse-Shootout freuen: Hier müssen nach bestem Wissen und Gewissen spektakuläre Würle nachgeahmt werden.

Die nicht eben billige NBA-Lizenz an ein kleines Mann-gegen-Mann-Spiel zu verschenken, war kein Glücksgriff. In Zeiten rasanter Mannschaftsschlachten und heißer Korbduelle wirkt *NBA Allstar Challenge* höchst antiquiert. Die liebevolle Grafik und der nette Sound helfen auf Dauer nicht über rasch auftretende Ermüdungserscheinungen hinweg. Lediglich Fans, die oft gegen einen Kumpel spielen, sollten das Modul in den Schacht wandern lassen. Testmuster von Acclaim. *kn*



Genre: Sport
Hersteller: Ljn
Zirka-Preis: 130 Mark

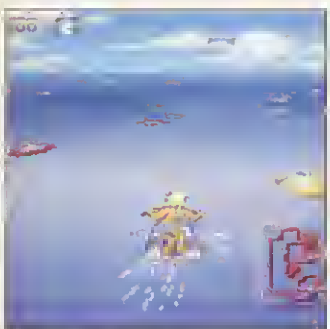
SUPER NES 60%

Gratik: 65% Sound: 46%
Schwierigkeit: einstellbar



California Games 2

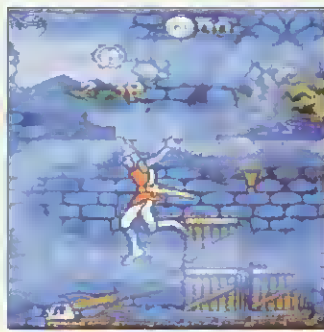
Der C 64 wäre ohne die *California Games* zum Trauerkloß verkümmert. Als die taufrische Super-NES-Umsetzung mit dem vielversprechenden Titel *California Games 2* in die Redaktion schwappte, brandeten Erinnerungen an längst vergangene BMX-Rennen und Surf-Abenteuer auf. Die Ermüchterung folgte prompt: Fünft mickrige Wettkämpfe, der Spielwitz eines überfahrenen Dackels und ein lächerlicher Zwei-Spieler-Modus disqualifizierten die *California Games 2* schon vor dem Start. Als erster Wettkampf enttäuscht das kalifornische Hang Gliding: Mit einem Drachen vertäut stürzt Ihr Euch von einem Abhang, sorgfältig Steuerfehler und damit Abstürze vermeidend. Laßt Ihr leckeren Räucherfisch in die Mäuler von orientierungslos treibenden Delphinen fallen, hagelt es Punkte. Gegen das Jet Surfing ist der Hanggleiter eine spaßige Angelegenheit. In einer Zeitlupe-F-Zero-Sequenz schleicht Ihr über den Kurs und weicht Ölpfützen aus. Eine kalifornische Sonnentinsternis ist das Skateboarding. Mit stupiden Kreisen und schlaffen 360-Grad-Drehungen können massig Punkte gehamstert werden. Geballte Langweile verleitet zur totalen Joypad-Flucht. Bevor Ihr Euer Super NES mit *California Games 2* verseucht, kramt lieber Euren alten 64er noch einmal aus der Schublade. Testmuster von Galaxy. **cd**



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: DTMC
Zirka-Preis: 120 Mark

SUPER NES 40%

Gratik: 32% Sound: 46%
Schwierigkeit: mittel



Dragon's Lair

Der schlacksige Ritter Dirk gab seinen Einstand vor knapp einem Jahrzehnt im ersten Laserdisk-Spiel: *Dragon's Lair*. Die revolutionäre Technik überlieferte gekonnt die systembedingten spielerischen Mankos von Don Bluths Spielautomat. Glücklicherweise orientiert sich Elites Super-Nintendo-Umsetzung nicht am Automaten: Der aktuelle Nintendo-Dirk schneidet sich mit seinem Schwert durch eine scrollende Jump'n Run-Welt. Zudem überspringt Dirk gekonnt große Abgründe und schleudert Wurfmesser, Streitäxte und Boomerang-Kreissägen auf jeden, der es wagt, sich ihm in den Weg zu stellen – und das sind nicht wenige: Schlangen, Flugdrachen, heißes Öl, Lava-Kreaturen und angriffslustige Fische wollen Dirk daran hindern, den Ausgang zu erreichen. Gralisch gibt sich *Dragon's Lair* abwechslungsreich. Turnt Ihr im ersten Abschnitt noch auf den vernebelten Burgmauern, geht's im zweiten in den düsteren Untergrund – später muß Dirk gar unter Wasser auf seine Lungenkapazität vertrauen. Das *Dragon's Lair*-Modul von Elite ist der spielerisch beste Bildschirmauftakt von Dirk: Die Grafik ist hübsch und mit Effekten garniert. Ab dem zweiten Level wird's allerdings untair und Dirks Steuerung ist gewöhnungsbedürftig. Und noch einen Ruffel: Warum hat man die Eingabe des Level-Paßwortes in eine langatmige Geschicklichkeitssequenz gepackt? **js**



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Elite
Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 67%

Gratik: 65% Sound: 72%
Schwierigkeit: schwer



Pocky & Rocky

Wenn sich europäische Spieldesigner ein Heldenpaar wie *Pocky & Rocky* ausgedacht hätten, würde man sicherlich am geistigen Wohlbefinden der Programmierer zweifeln. Ihr könnt aus einem kleinen (aber keinesfalls wehrlosen) Mädel oder dem dazu passenden Knuddelbären als Spielfigur wählen. Ist ein Kumpel parat, sind beide Figuren gleichzeitig unterwegs. Die beiden Helden der Marke "extra-zuckersüß und abgetahrten" werden auf ihrem Weg durch vertikal und horizontal scrollende Spielfestungen von allerlei abgedrehten, schrillen Feinden attackiert. Da hüpfen Killerregenschirme aus dem Gulli, lebende Straßentatzen wollen dem Duo heimleuchten, miese Skelette werfen mit Knochen und Monsterclowns greifen mit Mördersalti an. Leider ist das Monstervorkommen streckenweise zu hoch. Vor allem die Dbermotze am Ende einer Spielstufe sorgen bei ungeübten Action-Spielern für Schweißperlen auf der Stirn und treiben den Frustpegel in die Höhe. Weniger Hektik hätte dem Action-Modul besser zu Gesicht gestanden. Das Manko der hettigen Panikstellen und des satigen Schwierigkeitsgrades machen *Pocky & Rocky* (die im japanischen Original übrigens auf den niedlichen Namen *Kiki Kaikai Ninja* hören), mit lieblicher Grafikfülle und fetzigem Soundtrack wieder nett – zeitweise lüht man sich in eine Spielhalle versetzt. Testmuster von Laguna. **mh**



Genre: Action
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 73%

Gratik: 70% Sound: 67%
Schwierigkeit: einstellbar

Media Point

Diskette	PC	Amiga
1869	89,95	79,95
Aces Of The Pacific	84,95	79,95
Airbus A320	99,95	99,95
Alone In The Dark	89,95	79,95
A.T.C.	99,95	89,95
8-17 Flying Fortress	99,95	89,95
Bundesliga Manager Prof.	79,95	79,95
Burning Steel	89,95	74,95
Car And Driver	89,95	a.A.
Castles 2	89,95	74,95
Civilization	99,95	89,95
Comanche	99,95	
Das Schwarze Auge	99,95	89,95
Dark Seed	a.A.	74,95
Doughnut Of Serpents	89,95	
Der Patrizier	99,95	79,95
Dune 2	89,95	74,95
Epic	84,95	79,95
Euro Club Soccer	59,95	59,95
Eye Of The Beholder 2	79,95	89,95
F-15 Strike Eagle 3	89,95	a.A.
Files	89,95	
Formula 1 Grand Prix	99,95	89,95
Goblins 2	89,95	74,95
Gunship 2000	99,95	99,95
Harrier Jump Jet	99,95	
History Line	89,95	84,95
Humans	89,95	69,95
Inca	89,95	
Indiana Jones 4	99,95	89,95
Kings Quest VI	89,95	
K.G.B.	69,95	a.A.
Legacy	119,95	
Legend Of Valour	89,95	89,95
Lemmings 2	89,95	69,95
Lemmings Double Pack	89,95	79,95
Links 386 Pro	89,95	
Mad TV Data Disk	24,95	24,95
Magic Candle 3	89,95	
Mario Is Missing	89,95	
Monkey Island 2 dl.	89,95	89,95
Might & Magic 4	89,95	79,95
Paperboy 2	89,95	69,95
Perfect General Data Disk	44,95	
Pinball Fantasies	64,95	
Piracy On The High Sea	64,95	
Populous 2	89,95	69,95
Push Over	79,95	69,95
Reach For The Skies	79,95	79,95
Rome A.D.	74,95	
Sim Earth	99,95	99,95
Sim Life	79,95	
Sensible Soccer	59,95	
Shadow Of The Beast 3	69,95	
Sherlock Holmes	89,95	
Star Control 2	89,95	74,95
Street Fighter 2	69,95	69,95
Stunt Island	94,95	
Task Force 1942	89,95	a.A.
Transcendia	89,95	
Troaders	64,95	
Ultima Underworld 2	89,95	
Valhalla	74,95	
Waxworks	89,95	79,95
Ween	89,95	79,95
Wing Commander	99,95	
Wing Commander 2	89,95	
X-Wing	a.A.	
Zool	69,95	

CD-ROM

Chessmaster 3000	109,95
Gunship & Midwinter	119,95
K.G.B.	119,95
Kings Quest V	89,95
Larry 5	89,95
Loom (Talkie)	99,95
MI Tank Platoon	99,95
Realms 84,95	
Sherlock Holmes	89,95
Sherlock Holmes 2	129,95
Space Quest 4	89,95
Swattle & Sceneries	109,95
Ullima I-VI	89,95
Ultima Underworld & WC 2	109,95
Willy Beamish	89,95
Wing Com & Ullima VI	59,95
Wing Commander 2 Deluxe	99,95

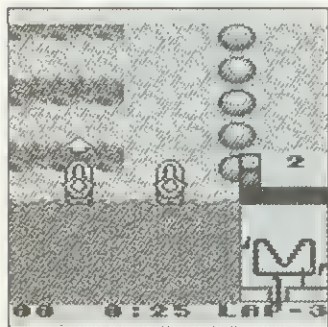
Zubehör

Adv. Grovis Joystick	79,95	69,95
Soundblaster 2.0	199,95	
Soundblaster Pro	299,95	
Soundblaster Pro Midi	399,95	
Soundblaster 16 Bit	499,95	
Stereo-Lautsprecher	49,95	

* Diese Spiele wären bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Alle Preise in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse, 9,50 bei Nachnahme, 15,- bei Ausland (nur Vorkasse), ab 250,- versandkostenfrei

Berlin's neuer Softwareshop
für PC, Amiga, Atari, Apple,
Sega, Nintendo, Gameboy
-Verkauf Verleih Ankauf Versand-

Media Point GmbH
Jonosstr. 28
1000 Berlin 44
Telefon 0172 - 418 80 24



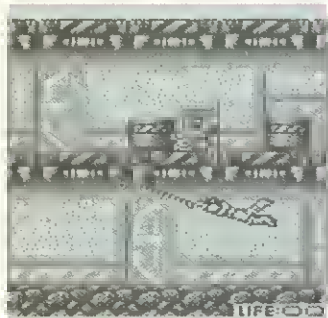
Wave Race

Allein gegen den Game Boy oder zusammen mit einem Kumpel über Link-Kabel müßt Ihr acht Hinderniskurse mit dem *Wave-Race-Jet-Ski* bewältigen. In jeder Runde gibt's eine Portion Turboenergie, die Ihr geschickt einsetzen dürft. Versierte "Pad"-Künstler fahren auf speziellen Slalomkursen dem Sieg entgegen. Ein netter, feucht-trölicher Wasserspaß mit intelligenten Gegnern und viel fahrerischer Abwechslung und Motivation. **vw**

Genre: Rennspiele
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 68%

Grafik: 51% Sound: 57%
Schwierigkeit: mittel



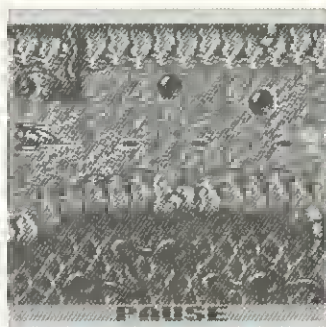
Bionic Commando

16 Einrichtungen der fiesen Doraize Aliens müßt Ihr ausräuchern – Euer Werkzeug: Fünf unterschiedlich starke Wummen und ein bionischer Arm. Mit diesem elastischen Anhängsel schwingt Ihr von Plattform zu Plattform und ballert, was das Zeug hält. Paßwörter dürft Ihr auch notieren. *Bionic Commando* überzeugt durch gute Story, dichte Grafik und fixe Steuerung. **vw**

Genre: Action
Hersteller: Capcom
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 70%

Grafik: 66% Sound: 60%
Schwierigkeit: mittel



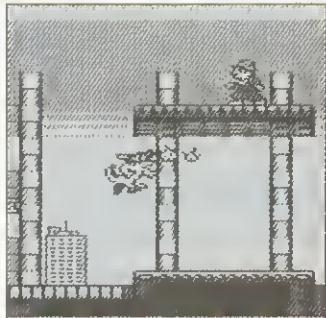
Star Hawk

In *Star Hawk* müßt Ihr mit einem kleinen Raumschiff die Welt des bösen Axtar-Imperiums durchfliegen. Allerdings eklige Alien-Mulanten zischen in Formationen um Euer Raumschiff und bildschirmtüllende Level-Endgegner sorgen für schweißtreibende Abwechslung bis zum erlösenden Paßwort. *Star Hawk* ist ein unterhaltsamer Extrawaffen-Horizontalscroller, erreicht aber nicht die Klasse von Game-Boy-*Nemesis-2* und *Paradius*. **js**

Genre: Action
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 64%

Grafik: 72% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel



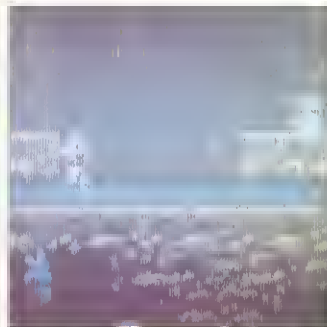
Avenging Spirit

Als kleiner Geist könnt Ihr in diesem Action-Jump'n'Run von verschiedenen Personen Besitz ergreifen und deren Fähigkeiten (Sprungweite, Schußkraft) nutzen. Anfangs müßt Ihr in den großen, scrollenden Abschnitten nur den Ausgang finden, später hantiert Ihr mit Schlüsseln und durchorstet Labyrinth. Ein geistreiches Vergnügen mit einer netten Story – leider gibt's keine Paßwörter. **js**

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Jaleco
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 67%

Grafik: 62% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel



GG Shinobi 2

Vor der Ära *Sonic* war die *Shinobi*-Serie um die schlagkräftigen Ninjas das Software-Aushängeschild der Sega-Konsolen. *Super Shinobi* auf dem Mega Drive und das erste Game-Gear-*Shinobi* verführten den Videospieler mit schicker Grafik und packendem Spielablauf. Mit *Shinobi 2 – The Silent Fury* geht die portable Variante des Bildschirm-Ninjas jetzt in die zweite Runde – Mega-Drive-Besitzer müssen noch auf den zweiten Auftritt warten.

Über tünd scrollende, umfangreiche Level erstreckt sich die *Shinobi*-Welt. In den ersten vier könnt Ihr in beliebiger Reihentolge nach Euren verschollenen Ninja-Kumpen und Kristallen suchen. Wenn das Ninja-Quintett komplett ist, habt Ihr freie Auswahl: Der eine Ninja ist ein talentierter Schwertkämpfer, der andere bombardiert die Gegner und ein weiterer schwingt sich über Schluchten. Nutzt diese Spezialtalente und erforscht die Level ein weiteres Mal: Neue Abschnitte und Bonuspunkte winken. Praktische Paßwörter erleichtern den Wiedereinstieg nach einem Batteriewechsel.

Wer den ersten *Shinobi* mochte, wird Teil 2 lieben: Level-Anwahl, Paßwörter, verschiedene Talente und abwechslungsreiche Level schrauben den Motivationspegel in die Höhe. Zudem gibt sich *The Silent Fury* grafisch brillant und technisch einwandfrei. Wer einen Game Gear hat und sich dieses Modul nicht kauft, ist selber Schuld. **js**



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 84%

Grafik: 82% Sound: 70%
Schwierigkeit: mittel



Defenders of Oasis

Als waschechter Prinz des Königreiches Shanadar verbringt Ihr Eure Tage mit allen angenehmen königlichen Duseleien. Wein, Weib und Gesang waren Eure einzigen Interessen und Alka-Seltzer-Tabletten und Eisbeutel waren Eure einzigen wahren Freunde. Doch als Ihr Euch eines Mittags benommen aus dem Bett wälzt, wird Euch die weniger trohe Botschaft überbracht, daß Ihr nun Euer Reich vor den angreifenden Horden des bösartigen Zahark Ihe Snake King aus Eflaalt zu schützen habt. Daß Ihr dabei auf die Prinzessin von Maahwood trefft, ist mehr als ein Wink des Schicksals. In einer Kavaliereperspektive stolcht Ihr also durch die Lande. Herumliegende Gegenstände werden sauberlich eingesammelt und bei einem Händler gegen blanke Dinar eingetauscht. Trefft Ihr auf herumirrende Charaktere, seid Ihr zu einem kleinen Plauderstündchen willkommen. Der größte Teil der Bewohner von Shanadar ist sehr gesprächig, einigen wortkrassen Kollegen muß man Neuigkeiten des Königreiches allerdings aus der Nase ziehen. Beim Durchstöbern Eures riesengroßen Königreiches trefft Ihr auf vier weitere Rollenspielkollegen, die sich Eurer Party anschließen. Seid Ihr komplett, zieht Ihr in Richtung Sellaat, um dem finsternen Zalfaat das Licht auszuknipsen.

Auf dem Weg gilt es, simple Rätsel zu lösen, stinkige Monster umzuhausen und nebenbei mit der Prinzessin von Mahamood zu turteln.

Das Kampfsystem funktioniert via Auswahlverfahren. Mit schlagkräftigen Waffen wird der Hilpoint-Abzug beträchtlich gesteigert. Spielstände können gespeichert und vor kniffligen Stellen kopiert werden.

Defenders of Oasis ist ein wahres Labsal für das nicht gerade mit Rollenspielen gesegnete Sega Game Gear und ein heißer Tip für alle Freunde dieses Genres. **cd**

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 69%

Grafik: 73% Sound: 44%
Schwierigkeit: mittel



Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!

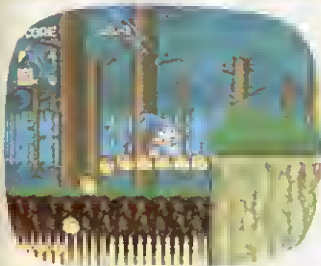
Für die vier meistgekauften Spielsysteme -
Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega
Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von
KONAMI.

Witziger, intelligenter Videospielespaß mit
Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und
vielen mehr. Super-Grafik in allen Levels.
Videoqualität!!

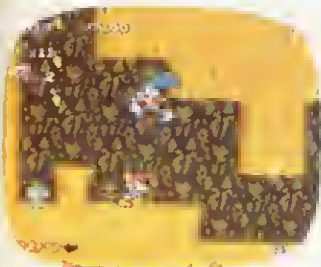
Der Sound? Echte Ohrwurmklasse!
Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension
für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93:
"Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten
fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die
Meßlatte noch in die Höhe".

VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die
Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny
Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei
dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist
selbst schuld."



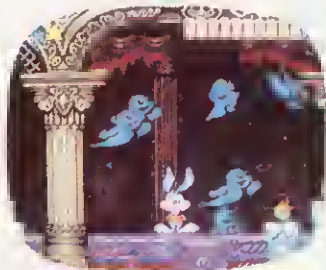
Screen: Sega Mega Drive



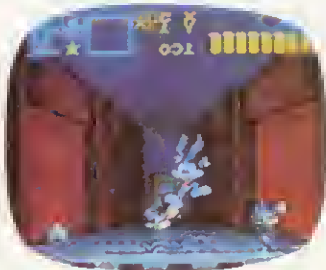
Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS. a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP © 1993
Nintendo™, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of
Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

KONAMI
Superstarker Videospielespaß

Die CES in Las Vegas brachte die Wahrheit ans Laser-Licht: Wenn in der nächsten Zeit innovative Neuerungen im Computer- und Videospielsektor zu erwarten sind, dann Hand in Hand mit der Compact Disc.

Der allgemeine Trend der Spiele geht zur Simulation künstlicher Umgebungen, verquickt mit Bildern und Geräuschen in Fernsehqualität. Fachleute nennen diese Art der Computerdarstellung künstliche Realität oder Virtual Reality. Augenscheinlich kommen die Spieleentwickler der Sache allmählich näher. Dabei spielt die Compact Disc als Datenträger eine ganz eigene Rolle. Schließlich braucht niemand die 640 MByte einer CD für mühsam programmierten Code, sondern als fettes Bild- und Tonsilo. Demnach sind die CD-Spiele von heute die Vorarbeiter der Virtual-Reality-Spiele der Zukunft.

Computer-CDs

Im PC-Sektor haben sich die meisten Spieleproduzenten inzwischen angewöhnt, ihre Spiele erst als Diskettenversion zu veröffentlichen und dann

eine erweiterte CD-ROM-Version nachzuschicken. Spezialisten der kompakten Nachbesserung sind die amerikanischen Adventure-Schmieden Lucasfilm Games, Sierra und neuerdings Westwood. Unter die schönsten Spiele dieser Kategorie fiel der erste Teil des Wüstenepos *Dune*. Die Streiterei um das Zauberwasser Spice wurde nachträglich mit fantastisch digitalisierten Filmszenen aufgestockt. Der Adventure-Bonbon *Space Quest 4* wurde Sierras Multimedia-Sonderkommando übergeben. Heraus kam ein Roger Wilco, der mit Sound und Sprache von der Scheibe aufwartet. Nach den CD-Hits *Loom* und *Monkey Islands* hofften viele Fans auf eine weitere Adventure-Umsetzung von Lucasfilm Games. Tatsächlich geht Indiana Jones noch einmal auf Pirsch, die Musik wurde dazu komplett in einem Tonstudio abgemischt. Obwohl sich das Spieldesign bei diesen Comeback-CDs kaum verändert, ist das Spielerlebnis durch die CD-Erweiterungen fantastisch.

Noch etwas seltener – aber stark im Kommen ist die zweite wichtigere Kategorie, die sogenannten "CD-ROM-only"-Spiele. Der Vorteil dieser Spiele ist, daß die Spieldesigner gleich mit dem ruhigen Gewissen ans Werk gehen, satte 640 MByte Speicher auf der hohen Kante zu haben. Grafikzaubereien und Konzertorgien können vom Projektstart an geplant werden. Als echte CD-ROM-Applikationen stachen Virgins *The 7th Guest* und Drew Pictures *Iron Helix* besonders ins Auge. Ebenfalls nur auf CD wird ein interaktives Spiel von Lucasfilm Games erscheinen: *Rebel Assault* lehnt sich an Mega-CD-Spiele an. In einer Star Wars angehauchten Story steuert Ihr einen Raumer durch verschiedene Sektionen eines Planeten, Feindberührung eingeschlossen. Die 3-D-Umgebung wird dabei nicht simultan berechnet, sondern als Film von der CD geholt. *Rebel Assault* wird allerdings noch einige Zeit auf sich warten lassen: Geplant ist der CD-Film für Anfang 1994.

Die große Vielfalt: Sony/Imagesoft hat das Mega-CD zum Lieblingsskind auserkoren.



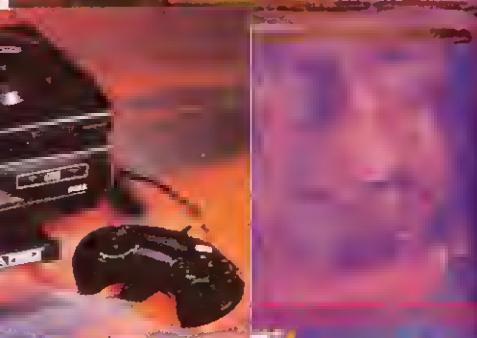
Kanalarbeiter: Sewer Sharks düst in der Unterwelt.



Monkey Islands wird das Mega-CD schmücken.

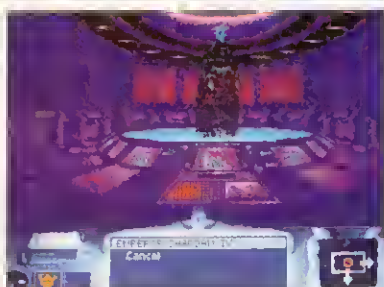
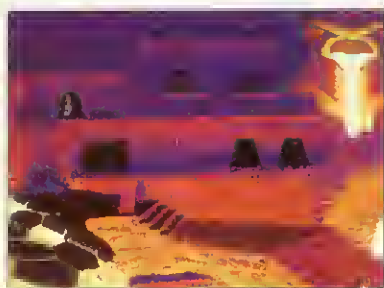


Das Mega-CD hatte auf der CES seinen großen Auftritt



CES: Im PC-Sektor gesehen

Hersteller	Genre	Titel
Interplay	Adventure	Star Trek
	Strategie	Sim City
Lucasfilm Games	Action	Rebel Assault
	Adventure	Indiana Jones 4
	Adventure	Maniac Mansion 2
Sierra	Adventure	Space Quest 4
	Adventure	Willy Beamish
Virgin	Adventure	The 7th Guest
Westwood	Adventure	Dune
	Adventure	Dune 2
	Adventure	Legend of Kyrandia



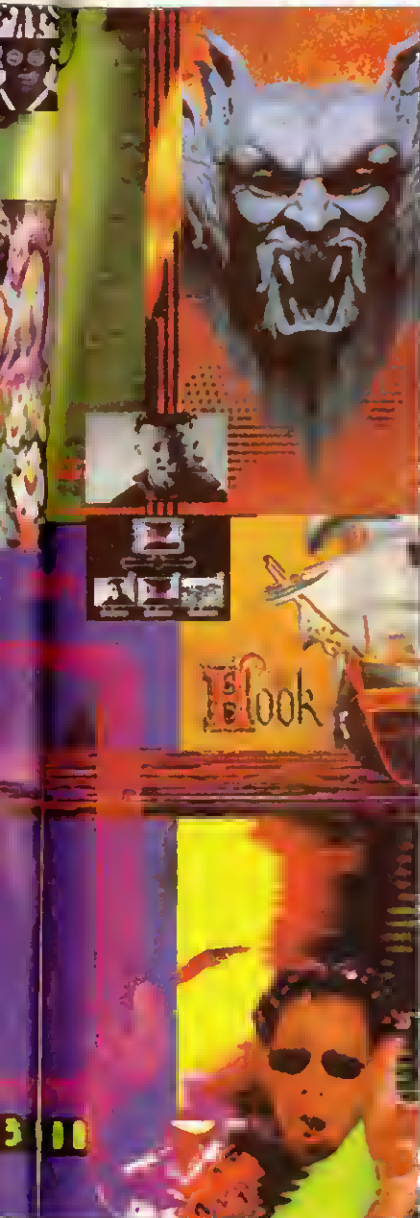
Oben: Die Stimme des Indiana Jones wird von Harrison Fords Bruder gesprochen. Unten: *Dune* wurde mit original Filmaufnahmen gestreckt.

CES: Im Konsolenlager gesehen

Hersteller	Genre	Titel
American Laser Games	Interaktiver Film	Mad Dog McCree
	Interaktiver Film	Space Pirates
	Interaktiver Film	Who Shot Jonny Rock?
	Interaktiver Film	Gallagher's Shooting Gallery
JVC	Adventure	Monkey Islands
	Adventure	Monkey Islands 2
	Adventure	Heimdall
	Rollenspiel	Dungeon Master 2
Sierra	Adventure	Kings Quest 5
	Adventure	Mother Goose
	Adventure	Space Quest 4
	Adventure	Willy Beamish
	Action	Stellar 7
Sony	Action	Dracula
	Action	Hook
Virgin	Action	Out of this World

einige Informationen preisgegeben: In der Nintendo-Plattform wird ein 32-Bit-Prozessor tackern und das CD-Laufwerk wird den XA-Standard (Extended Architectur, ein erweiterter CD-ROM-Standard) beherrschen. Voraussichtlicher Erscheinungsstermin für das CD-ROM ist 1994.

Wenn Bitder sprechen ternen: Der Lord verklickert uns ein Geschichtchen.



Konsolen-CDs

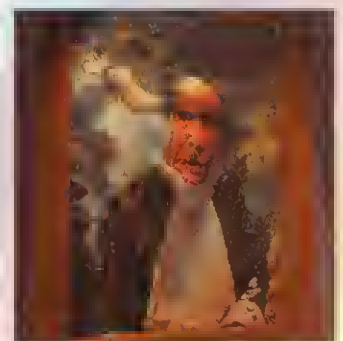
Seit dem Erscheinen des Mega-CD in Amerika vergeht kaum eine Woche, in der kein neues Spiel für die CD-Plattform des Mega Drives erschienen ist. In der Sega-Ecke auf der CES drehte sich so gut wie alles um die neuen Mega-CD-Spiele. Vier Titel des Automatenherstellers American Laser Games wurden auf das Mega-CD-ROM umgesetzt: *Mad Dog McCree*, *Space Pirates*, *Who Shot Jonny Rock?* und *Gallagher's Shooting Gallery*. Alle vier Spiele glänzen in

sauber digitalisierter Bildqualität und haben den Anspruch eines interaktiven Filmes. Vorreiter im Mega-CD-Bereich ist der Gigantenverbund Sony/ Imagesoft. Passend zum rund erneuerten Blutsaugerfilm "Dracula" bringt Sony die Compact Disc mit digitalisierten Filmausschnitten. Der Knaller am Sony-Stand war *Sewer Shark*: Per Raumschiff habt Ihr Weltallnaschereien zu einem Außenposten zu bringen. Während des Fluges müßt Ihr das Raumschiff gegen hungrige Nager verteidigen. Der 3-D-Film stößt an die Hardwaregrenzen des Mega-CD.

Enttäuschten die Computerversionen des Spielberg-Traums "Hook", darf man auf die CD-Umsetzung von Sony noch einmal gespannt sein. Letzte Entdeckung am Sony-Stand war die MTV-Ultimative: *Kris Kross - Make Your Video*. Mit dem Joypad verschiedene Musik-

und Filmszenen zu einem eigenen Video zusammenzuschneiden, machte nicht nur mordsmäßigen Spaß, sondern sah auch gut aus.

Das langerwartete Nintendo-CD-ROM-Laufwerk läßt weiterhin auf sich warten. Allerdings wurden



7th Guest liefert den Stoff aus dem Alpträume sind: Untote kreischen, Geister gestikulieren und Fabelwesen meucheln.

Guest zum zweiten

The 7th Guest

In Computerkreisen kursiert schon seit längerem das Schlagwort *Virtual Reality*. Mit Sensorhandschuh und Spezialhelm bewaffnet stapten schon heute begeisterte Kids durch eine 3-D-(Schein)-Welt. Hand in Hand mit *Virtual Reality*, zieht Multimedia seine

Bahnen durch Presse, Funk und Fernsehen. Mit dem Ziel, die künstliche Welt mit Multimedia zu vernubbeln, setzte Multigigant Virgin das Programmiererteam *Trilobyte* an ein ehrgeiziges Projekt: *The 7th Guest*. Wir berichteten zwar schon einmal über das Horror-Krimi-Adventure, aber mittlerweile haben die Designer einen Zahn zugelegt und uns die neuste Version zugeschickt. Grund genug, uns das Multimedia-Spektakel genauer anzuschauen. Immerhin

schlummern in der voluminösen Packung nicht nur eine, sondern gleich zwei vollgepackte CDs.

An der Story hat sich kaum etwas geändert. Ihr seid mit einer Handvoll Gespenster in einem gemütlich-schaurigem Spukhaus eingesperrt und müßt ein paar Puzzles lösen, um heil aus dem Haus zu kommen. In einem fast 10 Minuten langen Vorspann wird der künftige Geisterjäger mit der Vorgeschichte des Hauses und dessen verschrobenem

LASER

Multimedia meets Virtual Reality:
The 7th Guest
verquirlt Film,
Spiel und
Wirklichkeit.



Besitzer vertraut gemacht. Digitalisierte Filmsequenzen werden mit Schauer Musik und glasklarer Sprachausgabe unterlegt. Im Haus angekommen, könnt Ihr Euch via Mausclick auf (leider) vorgegebenen Bahnen bewegen. Frei herumlaufen ist in der 3-D-Umgebung nicht erlaubt. Trotzdem zeigt Trilobyte dank ausgefeilter Grafik schon jetzt, was uns in ein paar Jahren erwartet. Solch detaillierte 3-D-Pracht, immerhin wird die SVGA-Auflösung von 640x480 Punkten in 265 Farben benutzt, ist für den Computerspieler ungewohnt. Beim staunenden Blick fällt es auch gar nicht auf, daß man aus Geschwindigkeitsgründen kein Vollbild zu sehen bekommt, sondern die Spielumgebung im Letterbox-Format präsentiert wird. Dies ist

gramms enorm. Ein extra eingebautes Testprogramm untersucht die eigene Hardware auf die nötige Tauglichkeit. So ist beispielsweise ein CD-ROM mit einer Transferrate von mindestens 140 KByte pro Sekunde notwendig, um *The 7th Guest* vernünftig spielen zu können. Als Optimum gibt Trilobyte ein CD-ROM mit einer Transferrate von 300 KByte pro Sekunde an. Das Matsushita-CD-Rom, welches mit der Soundblaster Pro mitgeliefert wird, ist zwar nicht das schnellste, reicht aber aus. Optimal ist das neue Toshiba-Laufwerk, welches jedoch gute 1000 Mark kostet und SCSI-Standard voraussetzt. Auch die Grafikkarte sollte neuesten Standards entsprechen. Unter 1 MByte RAM auf der Karte schleppt sich die Bilderflut

selbst in der anwählbaren Magerstufe von 320x200 Punkten nur noch ruckelnd über den Monitor. Schlechte Nachrichten auch für die glücklichen Besitzer einer S3-Beschleuniger-Karte. Diese Grafikkarten mögen zwar unter Windows für ordentlichen Geschwindigkeitszuwachs sorgen – das *7th-Guest*-Testprogramm bescheinigt der Karte jedoch unzureichende Grafikpower: Zu langsam, so das Urteil des allwissenden *7th-Guest*-Diagnose-Orakels. Daß zusätzlich ein Hauten RAM-Speicher und ein 486er zur Verfügung steht, ist schon fast selbstverständlich. Grafik-Freunde mit einem 386er PC unter dem Schreibtisch müssen

sich mit einer Auflösung von 320x200 Punkten begnügen.
mh

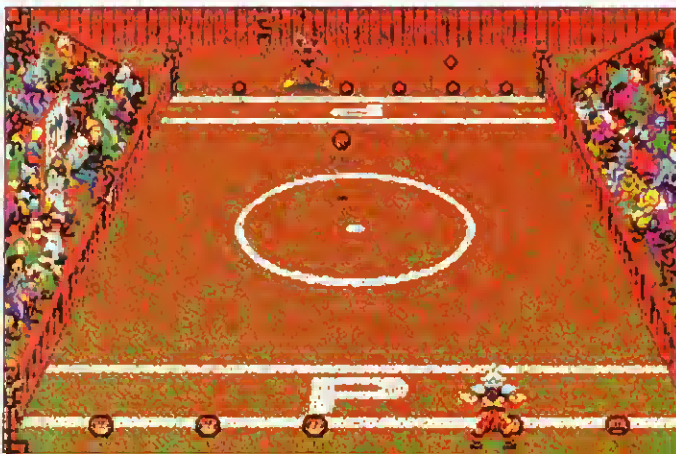


Die Suppe des Grauens wartet: Wenn das die Knorr-Familie wüßte.

nicht unbedingt negativ, denn durch das Breitwand-Kino-Feeling wird der Filmcharakter des Programms deutlich unterstrichen. Hinzu kommt, daß es in jedem der geplanten 20 bis 30 Räume mindestens eine Filmsequenz zu sehen gibt. Echte Schauspieler haben das Horror-Drama vorgespielt. Dann wurde das Zelluloidvergnügen eingescannt und digitalisiert auf die CDs gebannt.

Der Fülle an Daten entsprechend, ist natürlich auch der Hardwarebedarf des Pro-

EGA – das höchste der Gefühle im Zeitalter der Multimedia-CD?
Grand Monster Slam für Nostalgie-Experten.



Masse statt Klasse

Top Shots on CD Vol. 1

Nachdem Softgold bereits letztes Jahr die Compilation *5th Anniversary*, bestehend aus allerlei älteren Rainbow-Arts-Titeln, veröffentlichte, kommen CD-ROM-Besitzer nun auch in den Genuß der Oldies und begeben sich auf eine Reise durch die Geschichte der deutschen Softwarefirma Rainbow Arts mit all ihren Höhen und Tieten. Auf der Shuffleware-Schelbe befinden sich ganze 15 Spiele aus den letzten 5 Jahren. Neben



Rock'n Roll ist das beste Spiel auf der CD

unerreichten Klassikern, wie *Rock'n Roll*, *M.U.D.S.* und *Grand Monster Slam*, fristen jedoch auch zahlreiche Gurken ihr Leben auf der Compact Disc. Dabei verzichten fast alle Spiele dank ihres tortgeschrittenen Alters auf eine konsequente Ausnutzung der technischen Vorteile heutiger PCs. So ist EGA-Grafik bereits das höchste der Gefühle – Musik gibt's nur über AdLib oder den internen Speaker. XT-Besitzer dürften sich über diese Spielsammlung freuen, nur gibt es kaum CD-ROM-Fans mit 8-MHz-Maschinen unterm Schreibtisch. Gänzlich reizlos ist aber auch *Top Shots on CD* nicht: Es ist einfach ein witziges Gefühl, EGA-Spiele von CD zu spielen. Trotzdem sollten nur fanatische Nostalgiker zugreifen – die wenigen Klassiker rechtfertigen den Kauf kaum.
kn

Genre: Compilation

Hersteller: Softgold

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Softgold

MS-DOS 42%

Grafik: – Sound: –

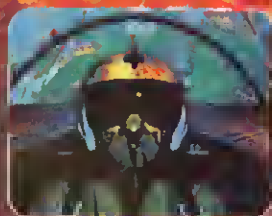
Schwierigkeit: –

Minimal: XT mit 8 MHz, CD-ROM, EGA

Unterstützt: Adlib, Maus

Bereits erschienen: –

STRIKE COMMANDER



Gezeigt werden PC-Einstellungen. Die Bildschirmfotos zeigen die PC-Version.

Strike Commander ist da - und wie. Chris Roberts, der Autor und Designer dieses Aktionsflugsimulators, hat die Realität des Fliegens auf eine neue Stufe gebracht, die nicht weniger bedeutet als Kino. Strike Commander ist der nächste Schritt in der Entwicklung des interaktiven Films.

In dieser fesselnden Geschichte von weltweiter Machtpolitik haben Sie das Kommando von Sterns Wildcats. Einem Eliteschwadron von Berufssoldaten, die sich in einer

immer mehr zerfallenden, der Bestechung und Täuschung verschriebenen Welt geradlinigem und ehrlichem Fliegen gewidmet haben. Wie nie zuvor werden Sie die Härte des Luftkampfes erfahren. Chris Roberts' revolutionäres Real-Space-System zeigt eindrucksvoll, wie sich die Details am Boden entwickeln, während Sie auf sie zustürmen. Strike Commander ist jedem anderen PC-Flugsimulator um einiges voraus.

Schlagen Sie jetzt zu!

Strike Commander ist ein Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc. We create worlds ist ein eingetragenes Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. Copyright © 1991 ORIGIN Systems, Inc.



Vertrieb in Europa: Electronic Arts.
Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH,
Alliance Division, Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh.



Compact daneben



Eines der grandios üblen *Golden-Immortal*-Bilder: Selbst ein 10-jähriger würde schöner Häuschen malen.

Golden Immortal

Anfänger haben's schwer. Whitestar Mageware ist eine kleine CD-Softwarefirma, irgendwo in der Nähe von Santa Fe. Nach zwei "compacten" Reiseführern bringen sie ihr erstes CD-Spiel in die Softwareläden. *Golden Immortal*, nicht zu verwechseln mit EA's Klassiker, ist es auf den ersten Blick anzusehen, daß grobschlächtige Dilettanten am Werk waren, die scheinbar vor fünf Jahren das letzte Computerspiel gesehen haben.

In *Golden Immortal* stecken vier Adventures – jedes im eigenen Spiel- und Grafikdesign. Zum einen kämpft Ihr Euch Schritt für Schritt durch eine Kathedrale, zum anderen durch ein Städtchen, durch den düsteren Dschungel und durch eine erotische Halluzination. Via Maus-klick bewegt Ihr Euch durch die Bilderreihen oder sammelt Objekte auf. Dank einer abgedroschenen Story, schrecklich gezeichneter und schlimm digitalisierter Grafik und der frechen Steuerung, kommt zu keinem Zeitpunkt auch nur ein

Hauch Spielspaß auf. Die kaum zu erkennenden Rätsel sind vollkommen unlogisch, die angeblich "übertragende" CD-Musik quillt nur sporadisch aus den Lautsprechern und ist zudem von übelster Qualität. *Golden Immortal* ist ein Paradebeispiel für verschwendeten CD-Rohstoff und kostet zudem unver-schämte 130 Mark. Finger weg von diesem unsterblich schlechtem Machwerk auf CD.

Zurück in die Zukunft



Genre: Adventure

Hersteller: Whitestar Mageware

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Software Import Perathoner

MS-DOS 13%

Grafik: 12% Sound: 29%

Schwierigkeit: mittel

Minimat: 286er, VGA

Unterstützt: –

Geplant für: –

Roger, ein Objekt betrachtet, bekommt Ihr die Beschreibung "vorgelesen" und bei Dialogen mit den zahlreichen Charakteren wird's zum Hörspiel: Die sadistischen Latex Babes kreischen lippensynchron, Aliens kauderwelschen in ihrer unverständlichen Heimatsprache und der Monolith Burger-Filialleiter grunzt. Ansonsten hat sich nichts geändert, selbst die Grafik, die Soundeffekte und die Musik blieben gleich – sind aber auch kaum verbesserungswürdig: *Space Quest 4* wurde von der Power Play zum



Typisch CD-Umsetzung: Sprachausgabe und sonst nichts neues.

Space Quest 4

Parallel zum brandneuen *Space Quest 5* hat Sierra den fast zwei Jahre alten Vorgänger *Roger Wilco and the Time Rippers* auf eine silberne CD gepreßt. Die Computerkomödie um den verkannten Helden Roger Wilco ist bei Spielern umstritten: "Wenig Rätsel, wirre Story und störende Geschicklichkeitspassagen" sagen die einen, "Geniale Grafik, toller Sound und superwitzig" die anderen. Recht haben beide: *Space Quest 4* wird von talentierten Tütlern an einem Tag gelöst und "Astro Chikken" und die anderen Action-Übungen sind wahrlich nicht das Gelbe vom Ei. Trotzdem ist Rogers Zeitsprungausrück ein fast schon genial-legendäres Softwareerlebnis. Die CD-ROM-Fassung maximiert das Bildschirmvergnügen: Alle Texte des Spiels werden in schönstem Englisch gesprochen. Wenn Ihr, alias

Genre: Adventure

Hersteller: Sierra

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Sierra

MS-DOS 77%

Grafik: 89% Sound: 86%

Schwierigkeit: leicht

Minimat: 286er, 640 KByte, VGA

Unterstützt: Maus, Adlib, Soundblaster, Roland

Bereits erschienen: MS-DOS, Mac, Amiga

AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht:
brandneue Spiele
für den Amiga?

Tips & Tricks für die bekann-
testen Amiga-Spiele? Eine witzig-
parodierte Einführung in Euren
Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-
Bücher von Markt & Technik! Hier
steht alles drin, was einen Amiga-Fan
glücklich macht - Seite für Seite - Byte
für Byte!

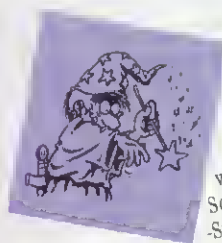


Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '93
Die bekanntesten
und aktuellen Amiga-
Spiele im Überblick.
Sie werden nach
einem einheitlichen
Schema beschrieben:
Spiel-Idee und -Story,
Bedienung des Spiels
(sehr nützlich bei
englischen Hand-
büchern), technische Tips
(Installation, Speicher-
bedarf), Tips und Tricks
(Levelcodes, Cheats und
Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele
stehen im Buch.
ca. 330 Seiten
ISBN 3-87791-381-4 ca. DM 39,-



Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 2
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-
Fun: Jumping Jack und Digit sind Jump'n'run-
Spiele für Joystick Akrobaten und die Tetris-Version
Zwei Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version
4-SEG dürfen nicht fehlen. THE TURN ist was für
Knobelasse - übrigens mit Level-Editor. Diesen
Level-Editor gibt's auch bei Cal de Sac, einem
Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-

Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 1
Spiele-Spaß im 6er-Pack für den Amiga.
♦ PowerBlast: Außerirdische greifen an.
♦ MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.
♦ RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.
♦ MoveIT: Kästchen rangieren.
♦ MagicRub: Der legendäre Zauberwürfel.
♦ BrainStorm: Mastermind stand Pate.
1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-225-7 DM 49,-



Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '92
Die bekanntesten und aktuellen
Amiga-Spiele im Überblick. Sie
werden nach einem einheitlichen
Schema beschrieben: Spiel-Idee und
-Story, Bedienung des Spiels (sehr
nützlich bei englischen Handbüchern),
technische Tips (Installation, Speicherbedarf),
Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und
Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-
Spiele stehen im Buch.
1992, 336 Seiten
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-



Frank Stieper
Klops & Lücke:
Die Amiga-Detektive
Ein Mitmachbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verfolgungs-
jagd, und der Leser
begleitet sie dabei.
Bei ihrer Jagd nach
den Unbekannten benutzen sie Detektivprogramme,
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was
man außer Spielen noch alles damit machen kann.
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-254-0 DM 39,80

* unverbindliche Preisempfehlung



DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt & Technik-Verlags:
Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler,
im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

Elfaria

Unsere eingefleischten Japano-Fans haben diesen Monat wieder tief in der Trickkiste gewühlt und zwei

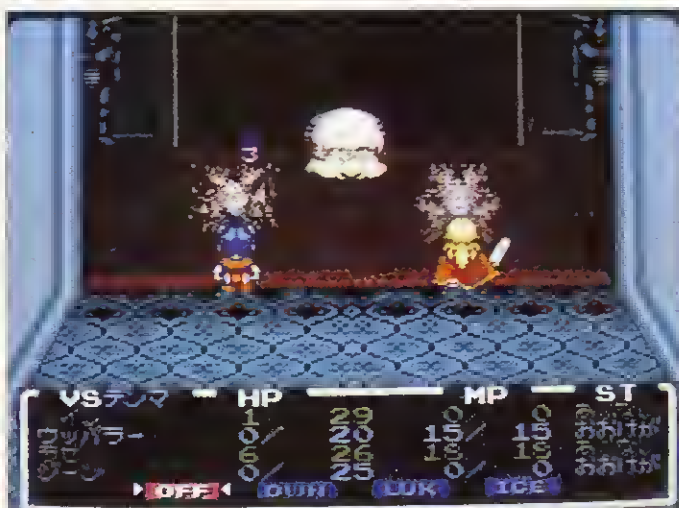
malerweise sieht Ihr die Umgebung aus der Vogelperspektive, kommt es zum Kampf mit einer Monstergruppe, wird auf eine 3-D-Ansicht umgeblendet. *Elfaria* zeigte sich schon nach kurzem Anspielen in Sachen Technik von der Schokoladen-seite. Zuckersüße Schnuckel-



Eine zünftige Landkarte darf auch in *Elfaria* nicht fehlen

kernige Japan-Module ausgegraben. Neben der Super-Nintendo-Version des Computerklassikers *Wizardry 5* fiel unser Kennerauge auf eine Nippon-Neuerscheinung von Hudson Soft. *Elfaria* heißt die vielversprechende Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure für Nintendos 16-Bit-System, mit der sich derzeit japanische Kids die Freizeit verkürzen.

Wie es sich für ein zünftiges Rollenspiel gehört, bemächtigt sich in *Elfaria* ein ultraübler Miesepeter eines märchenhaften Sagenlandes. Ihr schlüpft in die Haut des Allround-Retters und macht Euch an der Spitze einer vierköpfigen Charaktergruppe auf, dem Bösewicht Saures zu geben. Nor-



Kämpfe sind bei *Elfaria* in 3-D zu sehen und laufen in Echtzeit ab



grafik und High-End-Sound im Orchesterfeeling unterstreichen die fröhliche Monsterjagd.

Dummerweise sind noch alle Texte in lupenreinem Japanisch. Für den Europäer ist *Elfaria* in dieser Form leider ungenießbar. Ein kurzer Anruf bei Hudson Europe beruhigte jedoch die erhitzten Gemüter. Eine englischsprachige Version von *Elfaria* ist in diesem Jahr eingeplant. Ein genaues Erscheinungsdatum stand derzeit noch nicht genau fest – wahrscheinlich ist Weihnachten 1993.

mh

y 5 Heart of the Maelstrom

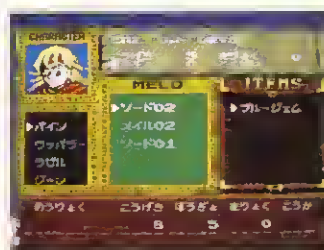
Im Fernen Osten genießt die berühmte Rollenspielserie *Wizardry* schon seit langem Kultstatus. So gibt's nicht nur die ersten Teile der Reihe für das NES und ein Spezialszenario für den Game Boy, sondern auch eine ganze Reihe schmucker Zubehörartikel. Von der Kaffeetasse über Schlüsselanhänger bis zum Brettspiel, können japanische Fans ihr Lieblings-Goodie aus-suchen. Wer eine Spielpause einlegt, schaut sich den *Wizardry*-Zeichentrickfilm an oder schmökert im passenden Comicbuch. Jetzt erreicht die *Wizardry*-Mania im Land der aufgehenden Sonne einen



Was ist was?
Der Charakterbildschirm



Was mag uns dieser Herr wohl sagen?

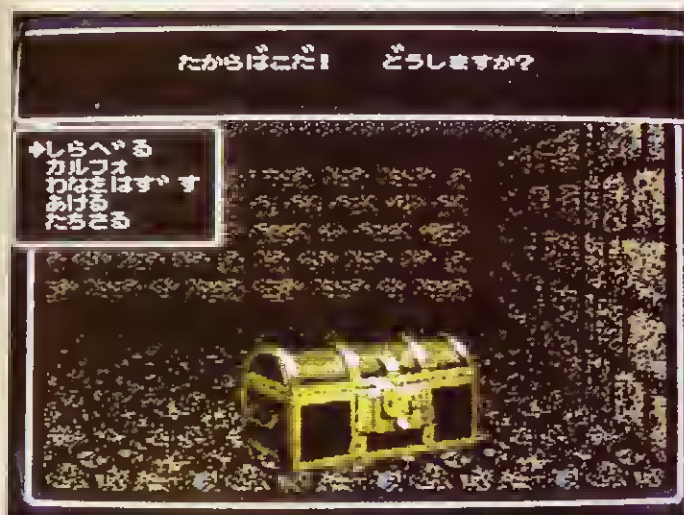


Niedlich: Der Statusbildschirm unseres Helden.

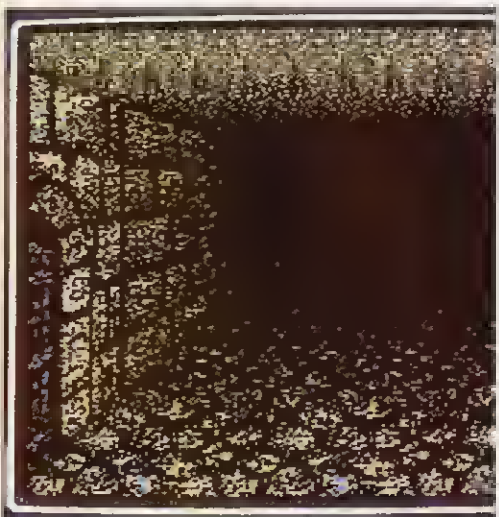
neuen Höhepunkt. Dungeon-Liebhaber schieben nun den fünften Teil der Serie in den Schacht des Super Nintendos. *Heart of the Maelstrom*, so der Untertitel der Cartridge, ist nicht nur das erste *Wizardry* für Nintendos Flaggschiff, sondern war das Debüt von Programmierperle David Bradley, der derzeit mit Part 7 *Crusaders of the Dark Savant* Erfolge feiert.

In *Heart of the Maelstrom* steuert Ihr eine sechsköpfige Crew durch ein mehrstöckiges 3-D-Labyrinth voller Monster, Fallen und Puzzles. Die Spargrafik der MS-DOS-Version wurde natürlich für die Super-Nintendo-Fassung ordentlich aufgeböhrt. Die simplen Strichwände sind soliden Dungeon-





Der Schlachtenstaub legt sich: Was mag in dieser Schatzkiste stecken?



Statt Minigrafik bietet die Super-Nintendo-Version von Wizardry 5 solide Dungeon-Bilder



Eine Monsterhorde versperrt unserer Heldencrew den Weg

Mauern gewichen, an die Stelle einfacher Monsterbildchen sind bunte Gegnergrafiken getreten.

Ansonsten bleibt alles beim alten: Wizardry 5 bietet hochkarätige Rollenspielkost für beinharte Freaks. Wer Wert auf grafische Feinheiten und musikalische Geniestreiche legt, ist mit diesem Modul sicher nicht zufrieden. Zudem

solltet Ihr auf die geplante englische Version warten – erscheint wahrscheinlich im Herbst. Hardcore-Kenner fummeln anhand der MS-DOS-Anleitung möglicherweise die Zauberspruchlisten und Menüpunkte zusammen, aber spätestens beim ersten Japano-Puzzle streikt selbst der hartgesottenste Wizardry-Freund.

mh

Der neueste Hit der Power Play Collection!!



Hier ist der neueste Hit der Power Play Collection. Der Super-Ordner für Eure POWER TIPS zum Sammeln. Sieht neon aus, macht gute Laune und kostet nur 9,99 DM. Also gleich Coupon ausfüllen und Ordner bestellen. Die Ordner gibt's nur solange unser Vorrat reicht.



Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 28



Ja, ich will _____ Exemplare des Original Power Ordner für schlappe 9,99 DM/Stück (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

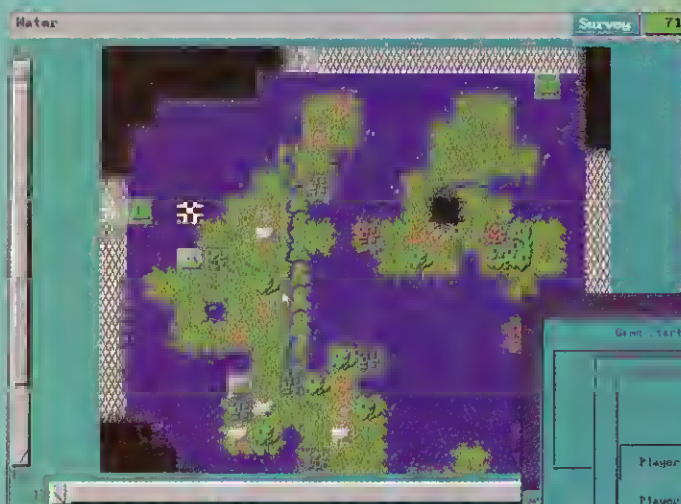
EMPIRE DeLuxe

Strategen reiben sich die Hände. Einer der schönsten Klassiker wird wieder neu aufgelegt. Wir schauen uns das neue Empire Deluxe an.

Schon seit Monaten kursierten in Strategenkreisen erste Gerüchte über die DeLuxe-Variante des Taktikoldies *Empire*. Erst zur CES-Show in Las Vegas ließen die Programmierer die Katze aus dem Sack und zeigten eine erste spielbare Version des Programms, das voraussichtlich Mitte des nächsten Monats erscheinen soll. Für nichteingeweihte "Empireaner" hier in Kürze die Hintergrundstory. *Empire DeLuxe* ist wie der Vorgänger ein Teil der *Starfleet*-Reihe. In dieser Serie befindet sich die Menschheit



Aus alt mach neu: Eine Landkarte des Original-Empires, daneben die DeLuxe-Version.



Bis zu sechs Spieler prügeln sich um die Vorherrschaft

im intergalaktischen Krieg mit dem Imperium der Krellaner. Während die *Starfleet*-Spiele vor allem Weltallgefechte als Hintergrund haben, finden bei *Empire* und der *DeLuxe*-Version die Kämpfe auf Planetenoberflächen statt. Die Länder sind beim Spielstart komplett abgedunkelt. Die Umgebung

und die Aufgabe gewöhnen könnt, Fortgeschrittene greifen auf die Standard-Version, Experten auf den "Advanced"-Modus zurück. Hier stehen nicht nur die meisten Truppentypen zur Verfügung (es gibt ein paar neue Einheiten, gegenüber dem Vorläufer), sondern die Produktion von Nachschub ist erheblich komplizierter. So sind einige Städte beispielsweise auf die Produktion bestimmter Einheiten spezialisiert und bilden so wichtige Schlüsselpositionen. Wer mit den vorgefertigten Szenarien nicht mehr zufrieden ist, bastelt sich via Editor neue Welten zusammen oder läßt den Computer per Zufall frische Planeten entwerfen. mh

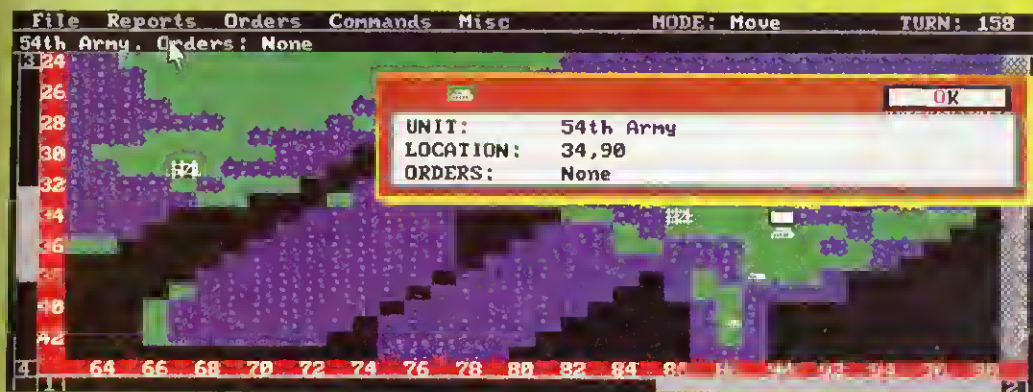


Der Statusreport gibt Auskunft über die aktuelle Lage

muß erst erforscht werden. Schlüssel zum Erfolg oder Mißerfolg bei *Empire DeLuxe* sind Städte. Nur in Städten können neue Einheiten produziert und repariert werden. In der Ur-Fassung konnten bis zu drei Spieler ihre Armeen über die Landkarte scheuchen, im neusten Werk dürfen bis zu sechs Kontrahenten antreten und zwar gleichzeitig. Mark Baldwin und Bob Rakosky legten Wert auf verschiedene Netzwerk- und Linkoptionen. Wer Zugriff auf ein halbes Dutzend verkabelter Büro-PCs hat, kann wertvolle Arbeitszeit nun auch mit ein paar herzhaften Strategiespiel-Partien ausfüllen.

Für den *Empire*-Einsteiger gibt's eine leichtere Beginner-Option, in der Ihr Euch mit weniger zur Verfügung stehenden Einheiten an die Steue-





Zum Vergleich: Hier der Infobildschirm des alten Empire.

Strategen unter sich

Während die halbe Welt mit Mario auf Warpzone-Suche geht und die andere Hälfte sich mit Vorliebe in dunkle Gewölbe auf Monsterhatz begibt, sind knallharte Taktiker nur dann zufrieden, wenn sie kleine Fähnchen über Landkarten schieben können. Schon seit Jahren schart sich die Fangemeinde um ein halbes Dutzend Starprogrammierer, die mit einer Handvoll Strategiespielen zu Ruhm und Ehren gelangt sind. Eines der berühmtesten Spiele des Genres ist die Empire-Serie. Die ersten beiden Programme haben mittlerweile schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Deshalb entschieden sich die Programmierer endlich, eine neue Version des Kultklassikers aufzulegen. Kaum waren die ersten Bytes zu Empire DeLuxe fertig, kursierten Gerüchte, und die Fans waren kaum zu halten. Nun ist es amtlich: Empire DeLuxe soll voraussichtlich im übernächsten Monat erscheinen. Wir haben vorab die Gelegenheit genutzt und einen Blick auf eine erste Version des Spiels geworfen und die beiden Empire DeLuxe-Designer zu einem Plausch überredet. Die beiden gehören zur Garde der Strategiespiel-Programmierer, Kenner des Genres spitzen freudig die Ohren: Mark Baldwin und Bob Rakosky stehen Rede und Antwort.

mh

POWER PLAY: Unter einem Strategiespiel verstehen die meisten Leute knochentrockene Zahlenschieberei, magere Grafik, miese Soundeffekte. Es scheint, daß heutzutage viele Spieler, vor allem in Europa, lieber Wert auf das Outfit eines Programms legen, als auf Spieltiefe. Glaubt Ihr, daß diese Behauptung wahr ist, oder meint Ihr, daß die Fans auf tolle Grafik und Musik zur Not auch verzichten würden, wenn das Programm spielerisch sehr gut ist?

Mark Baldwin: Eigentlich sind das gleich ein paar Fragen auf einmal. Wir müssen ein wenig unterscheiden zwischen "Spieltiefe vs. Spielbarkeit" und dem, was wir "Kuchen vs. Zuckerguß" nennen. Mit anderen Worten: Der "Kuchen" macht die Qualität des Spieles aus, während der "Zuckerguß" das Erscheinungsbild ist. Ich stimme Dir zu, daß europäische Spieler scheinbar mehr Wert auf das Äußere eines Programms legen, als dies vielleicht die amerikanischen Spieler tun. Ich bin mir nicht sicher, warum dies so ist. Ich persönlich investiere mehr in die Qualität und die Spielbarkeit. Der Grund dafür ist, daß der Kunde eine gutes Spiel für sein Geld bekommen soll und das für viele Stunden Unterhaltung sorgt. Hübsche Grafik und toller Sound alleine sind nur kurzfristig interessant, wenn unter all dem Glitter kein vernünftiges Spiel steckt. Man sollte beachten, daß dies keine entweder/oder Situation ist. Extremfälle sind immer wertlos, aber wenn ich zwischen den beiden wählen müßte, würde ich mich immer für die Spielbarkeit entscheiden.

Bob Rakosky: Wir führen eigentlich ein immerwährendes Gefecht um das Thema "Hübsche Grafik und toller Sound gegen gute Spielbarkeit". Es gibt zahlreiche Leute, die sich viel mehr für das interessieren, was in einem Spiel "drinsteckt", als für die "Verpackung". Natürlich gibt es eine nicht unerhebliche Anzahl von Spielern, für die das Outfit das Wichtigste ist. Zur Zeit rückt der Markt scheinbar in diese Richtung, und wir versuchen natürlich, auf unsere "Leute" zu

hören. Wie auch immer, wir sind mehr daran interessiert, ein gutes Spiel zu produzieren als ein Spiel, das nur gut aussieht. Wir werden auf keinen Fall die Spielbarkeit für ein tolles Aussehen opfern.

Allerdings finden wir auch mehr und mehr Wege, unsere Spiele optisch ansprechender zu machen. *The Perfect General*, übrigens unsere erste echte Zusammenarbeit unter dem White Wolf Productions-Label, zeigt schon die ersten Verbesserungen in Sachen Sound und Grafik gegenüber unseren ersten Solo-Programmen. Mit *Empire DeLuxe* haben wir unsere Standards weiter angehoben. Beides, Grafik und Sound, sind wichtige Teile beim Design des Spiels. Ich glaube, die Fans werden sowohl mit dem Aussehen, als auch mit der Spielbarkeit zufrieden sein.

POWER PLAY: Wo wir gerade beim Thema Grafik und Sound sind: Unterstützt Ihr in *Empire DeLuxe* diesmal auch VGA-Grafik und Soundkarten oder bleibt Ihr bei High-Res-EGA?



Zwei Stars der Strategiespiel-Szene: Mark Baldwin (links, mit dem Hawai-Hemd) und Bob Rakosky (mit dem sinnigen Spruch auf dem T-Shirt, links).

Mark Baldwin: Empire DeLuxe wird sechs verschiedene Grafikmodi, von MCGA über EGA bis hin zu Super VGA, unterstützen. Die Auflösung kann jederzeit einfach über ein Menü geändert werden. Natürlich werden wir alle wichtigen Soundkarten unterstützen.

Bob Rakosky: Empire DeLuxe wird weiterhin EGA-Grafik unterstützen, aber diesesmal haben wir auch VGA und sogar Super-VGA-Routinen mit eingebaut. Der Spieler kann sich so seine Lieblingsauflösung herauspicken. Wir fangen am unteren Ende mit 320x200 (256 Farben) an, es geht weiter mit 640x200 (16 Farben) sowie 640x480 (256 Farben) und hört dann mit 800x600 (16 Farben) auf. Wir wollten dem Spieler so viele Optionen wie möglich bieten.

In puncto Sound haben wir einen ziemlich großen Schritt vorwärts gemacht. Die betrifft sowohl die Soundeffekte, als auch die Musik.

POWER PLAY: Es sieht zur Zeit so aus, als ob die ganze Welt verrückt auf Konsolen sei. Habt Ihr irgendwelche Pläne, Eure Spiele auch für Konsolen umzusetzen oder seid Ihr der Meinung, daß sich Konsolen für hochentwickelte und anspruchsvolle Strategiespiele nicht besonders gut eignen?

Mark Baldwin: Diese Frage stellen wir uns immer wieder neu. Zur Zeit sind wir hoch zufrieden damit, Spiele für Computer zu entwickeln und nicht für so spezielle Maschinen. Wir glauben nicht, daß unsere Spiele auf solchen Kisten gut laufen würden. Aber nächsten Monat könnten wir uns anders entscheiden.

Bob Rakosky: Mein Eindruck vom Konsolenmarkt ist, daß die Hersteller mit ihren Modulen eher interessiert sind, die Reflexe der Spieler zu testen, anstatt ihren Intellekt. Die Konsequenz daraus: Es ist ziemlich schwierig, ein Spiel wie das unsere an Konsolentirnen zu verkaufen. Wir würden sicher in diesen Markt einsteigen, wenn sich die Situation ändert, aber wir haben keine Lust solche reflexorientierten Spiele zu machen.

POWER PLAY: Was ist mit neuen Technologien wie beispielsweise CD-RDM oder CDI? Wäre es nicht eine gute Idee, Strategiespiele auch für CD-RDMs zu entwickeln?

Mark Baldwin: Ich persönlich sehe die CD nicht als separates Medium zum PC. Obwohl es sicherlich einige Vorteile bringt, ist es eigentlich nur eine andere Methode, um Software zu vertreiben. Der Computer und seine Fähigkeiten entscheidet darüber, wie weit wir mit unserem Design gehen können.

Bob Rakosky: Meine persönliche Einstellung zum Thema CD lautet: "Abwarten und Tee trinken". Wenn die Käufer bereit sind, in diese neue Technologie zu investieren, werden wir sicher mit dabei sein. Ich bin nicht überzeugt davon, daß der CD-Markt in naher Zukunft eine solch große Bedeutung erlangt, noch glaube ich, daß das Genre der Strategiespiele einen Einfluß

Persönliches

Natürlich werden prominente Spieldesigner nicht mit der Tastatur und einem Assembler in der Hand geboren, sondern erklimmen langsam, über Jahre hinweg, Byte für Byte den Spieleolymp. Wir wollten von unseren Stargästen wissen, was Sie vor der Programmierkarriere machten und an welchen Spielen sie bislang mitgearbeitet haben. Hier also ein kleiner Einblick in die Schaffensphase von Mark Baldwin und Bob Rakosky.

Mark Baldwin

Mark wurde 1952 in Detroit, Michigan, geboren. Seine Jugend verbrachte er nicht nur in den USA, sondern auch in Japan und in Deutschland. Genauer gesagt in Wiesbaden, wo Marks Vater von 1964 bis 1966 als Soldat stationiert war. Nach seiner Zeit bei der amerikanischen Luftwaffe, schlug sich Mark Baldwin als College-Lehrer durch, beendete sein Ingenieurstudium und wirkte sieben Jahre bei der NASA als Designer für Space

darauf hin. Anders als in anderen Genres, glaube ich nicht, daß wir so schnell die Grenzen konventioneller Speichermedien mit Strategieprogrammen erreichen. Aber wir werden weiterhin ein Auge auf diese Technologie werfen.

PDWER PLAY: Was bevorzugt Ihr eigentlich: Das Spieldesign auf und für Compu - seht Ihr also den Computer nur als Werkzeug für die ganzen Berechnungen - oder tündel Ihr die Entwicklung eines Brettspiels interessanter?

Mark Baldwin: Wir reden hier über zwei total unterschiedliche Medien. Genauso wie Filme und Theaterstücke zwar Geschichten erzählen, aber die Methode dafür total unterschiedlich ist. Ich bevorzuge grundsätzlich den Computer, denn wenn das Spiel richtig designed ist, sind die Hemmschwellen zwischen Benutzer und Spiel niedriger, da der Computer die ganze Arbeit übernimmt.

Bob Rakosky: Spiele für den Computer zu designen ist eine ganz andere Aufgabe, als Brett-Spiele zu entwerfen. Beide Seiten haben ihre Stärken und Schwächen. Wir designen Spiele für den Computer. Aus kommerzieller Sicht ist dies auch wichtiger, denn der Markt ist um einiges größer. Für mich persönlich sind Computerspiele schon aus dem Grund interessanter, weil es viel einfacher ist einen Gegner zu finden - Du mußt nur den Ein/Aus-Schalter betätigen.

POWER PLAY: Wie sieht das eigentlich vom kommerziellen Standpunkt her aus? Bringt es Euch mehr ein, wenn Ihr Computerspiele macht, oder zählt sich das Design eines Brettspiels eher aus?

Mark Baldwin: Auch hier bevorzuge ich den Computer, ganz einfach, weil ich das Medium lieber mag. Von

Shuttle Simulationen. Nebenbei programmierte er, quasi als Hobby, mehrere Spiele, bevor er 1987 das Privatvergnügen zum Beruf machte.

Bob Rakosky

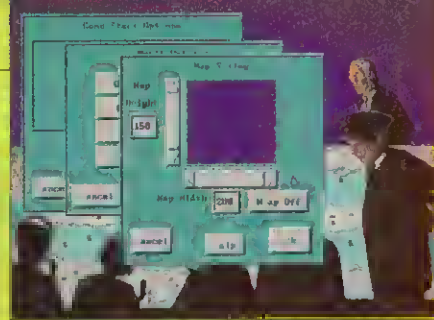
Bob Rakosky wurde 1952 in Connecticut geboren. Nach dem College arbeitete Bob drei Jahre lang als Mathematiklehrer an einer privaten Schule für geistig Behinderte. Bevor er später bei einer Bank als Systemprogrammierer anfang, verdiente Bob für eine Weile seine Brötchen als Töpfer. 15 Jahre vertrödelte Bob Rakosky seine Energien damit, auf IBM-Rechenanlagen Anwendungsprogramme zu entwickeln, bevor er auf die Heimcomputer aufmerksam wurde. Flugs wurde ein Apple II und später ein Amiga 1000 angeschafft. Für den Amiga entwickelte Bob Rakosky das Harddisk-Backup-Programm *Saf-T-Net*. Kurz darauf meldete sich dann überraschend Mark Baldwin, der einen Amiga-Spezialisten suchte, der *Empire* für Commodores Flagg-schiff umsetzte.

dem, was ich aus der "Table Board"-Industrie weiß, ist es fast unmöglich, dort seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Im Computerunterhaltungsgeschäft hast du wenigstens noch eine kleine Chance. Und beachte bitte: Egal wieviel Spaß ein Job macht, und Spiele zu designen macht einen Heidenspaß, wenn du nicht genug bekommst, um dir dein Brot kaufen zu können, wird es Zeit, sich nach einer anderen Arbeit umzusehen.

PDWER PLAY: Wie sieht Euer Traumcomputer aus und welche Maschine bevorzugt Ihr zum Arbeiten?

Mark Baldwin: Als ich meine Arbeit noch als Hobby betrieben hatte, habe ich mich das auch immer gefragt. Heute, wo ich professionell mit der Materie zu tun habe, beschäftigt mich mehr die Frage nach dem aktuellen Spieldesign, als die Frage nach der Umsetzung. Ich mache mir einfach weniger Sorgen über die Kisten, auf denen unser Spiel laufen soll. So gesehen habe ich keinen "Traum-Computer" mehr. Allerdings gibt's ein paar, die ich

Hier wird die Größe des künftigen Schlachtfeldes eingestellt



echt hasse - darunter auch MS-DOS-Maschinen.

PDWER PLAY: Spielt Ihr eigentlich auch andere Sachen? Wenn ja, welche Programme mögt Ihr besonders und welche fünf Spiele würdet Ihr mit auf eine verlassene Insel nehmen?

Mark Baldwin: Ich gehe mal davon aus, daß auf der Insel niemand anderes ist, also sind Spiele wie *Diplomacy* nur von geringen Wert. Also müssen es Computerspiele sein. Hier meine Liste mit fünf Spielen (die sicherlich ständig geändert werden müßte). Will Wright's *Sim City*, Sid Meier's *Railroad Tycoon* und *Civilization*, Dan Bunten's *Command H.O.* und unser *Empire DeLuxe*.

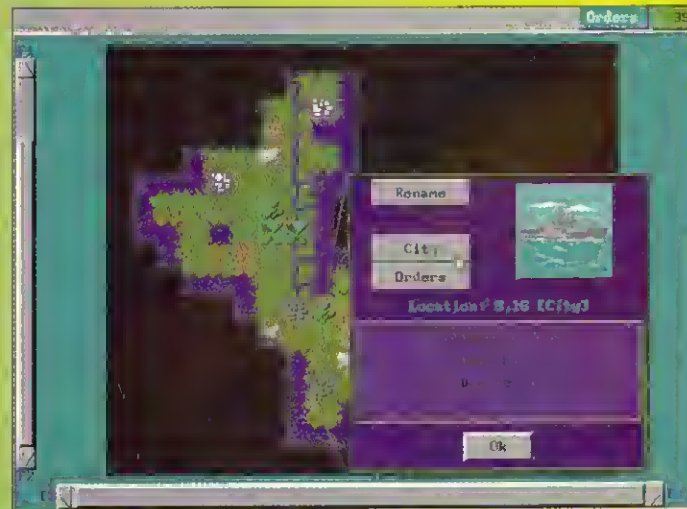
Bob Rakosky: Anders als Mark, bin ich eigentlich nicht so ein großer Spieler, obwohl mir vor allem unsere Spiele großen Spaß gemacht haben. Andere Programme, die mir Vergnügen bereitet haben sind *Lemmings*, *Sim City* und *Civilization*. Leider habe ich viel zuwenig Zeit um "richtig" zu spielen. Für die einsame Insel, glaube ich, würde ich den ultimativen Szenario-

Editor mitnehmen, einen C-Compiler und einen Assembler.

POWER PLAY: Was habt Ihr vor, wenn Ihr mit *Empire DeLuxe* fertig seid? Macht Ihr erstmal einen langen Urlaub oder habt Ihr schon Pläne für ein neues Spiel?

Mark Baldwin: Wenn *Empire DeLuxe* draußen ist, werden wir ein wenig kürzer treten, wir werden zum Beispiel unsere Arbeitszeit auf unter 60 Stunden die Woche herunterschrauben. Ansonsten haben wir noch einiges vor. Die Amiga- und die Windows-Versionen von *Empire DeLuxe* müssen raus, dann plane ich jetzt schon eine Szenario-Diskette. Langfristig habe ich drei Ideen für neue Spiele, eines davon möglicherweise eine Fortsetzung zu *Empire DeLuxe*.

Bob Rakosky: Unsere zukünftigen Pläne sind noch nicht genau festgelegt, aber wir haben ein paar Möglichkeiten. Ich bin gerade dabei, die Windows-Umsetzung von *Empire DeLuxe* vorzubereiten. Wie auch immer, ein längerer Urlaub könnte auch ganz reizvoll sein.



Wer macht was? Per Mausklick gibt's Informationen über einzelne Truppenteile.

Kleine Softwarehistorie

1983	Star Base	(Atari 800)
1984	Limits to Growth	(Atari 800)
1985	Star Fleet 1	Umsetzung für Atari 800, Originaldesign von Trevor Sorensen)
1986	Star Fleet 1	(Umsetzung für Atari ST)
1987	Empire	(Atari ST, zusammen mit Walter Bright)
1988	Empire	(PC)
1988	Star Fleet 2	(PC, zusammen mit Trevor Sorensen)
1989	D.R.A.G.O.N. Force	(PC, zusammen mit Bob Rakosky, Originaldesign von Roger Damon)
1991	Perfect General	(PC und Amiga, zusammen mit Bob Rakosky)
1991	Perfect General, Battles of WW II	(PC und Amiga, zusammen mit Bob Rakosky)
1992	Star Legions	(PC, zusammen mit Trevor Sorensen/Supernova Creations)
1993	Empire DeLuxe	(PC, zusammen mit Bob Rakosky)

VOM DEB EMPFOHLEN...



EISHOCKEY-MANAGER

Für PC, AMIGA und ATARI ST

DIE FEATURES:

- 1 - 4 Spieler
- 6 Schwierigkeitsgrade
- Umfangreiche Statistiken
- Kaufen oder Leihen von Spielern
- 3 Jugendmannschaften (Jugend, Schüler, Junioren)
- Taktikeinstellungen (manuell, computerunterstützt oder automatisch)
- Versichern der Spieler gegen Verletzungen
- Geldanlagemöglichkeiten (z.B. Aktien)
- Animierte bildschirmfüllende Tarszenen
- Startliga und Startstärke wählbar
- 3 Ligen inkl. Play-Off- und Abstiegsrunde
- Vorbereitungsspiele
- Eurapapokal
- Weltmeisterschaft
- WM-Statistiken
- Kaufen von ausländischen Stars
- Liveübertragung von Spielen anderer Mannschaften
- Stadionausbau
- Erweiterung der Infrastruktur
- Spansartfunktionen
- Trainingsprogramme
- Talentsuche



SPIELBARE DEMO-DISK
(AMIGA oder PC)
GEGEN 5,-DM IN BAR ODER
BRIEFMARKEN BEI:

SOFTWARE 2000
STICHWORT "DEMO EM"
Postfach 110
2420 EUTIN



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 2420 Eutin • Hotline: (0 45 21) 80 04 44 • Mailbox: (0 45 21) 80 04 47

Elektrohelden

Electronic Body Music – eine bereits 10 Jahre alte, nie besonders gigantische Musikwelle mausert sich in den beginnenden 90ern zu einer musikalischen Revolutionsbewegung. Bis heute fristet



die Electronic-Musik-Szene jedoch ein bescheidenes Dasein und greift auf eine kleine, aber feine Fangemeinde zurück. Dabei wurden besonders Ende der achtziger Jahre neue Musikrichtungen von eben dieser Musik entscheidend beeinflusst. Der Witz der Sache: Der Disco-typische Dancefloor und vor allem die populäre Tekkno-Szene würden ohne den Vorreiter "Electronic Body Music" (EBM) wenn überhaupt, dann weniger erfolgreich existieren. Warum die EBM den Durchbruch nie so recht schaffte, bleibt rätselhaft. Insider sehen die Gründe im Mißbrauch des EBM-Begriffs durch einige Plattenfirmen. Böse Zungen

HEAD WARE



behaupten zudem, daß die EBM von Tekkno und stampfendem Dancefloor abgelöst wurde. Fakt ist jedoch, daß Electronic Body Music auch in den Neunzigern ihre feste Existenzberechtigung hat und in Zukunft eine der einflussreichsten Musikrichtungen darstellen wird. Bleibt nur zu hoffen, daß diese Hi-Tech-Musikrichtung wenigstens im zweiten Jahrzehnt ihres Bestehens die Popularität erntet, die ihr eigentlich zusteht.

Geprägt wurde der EBM-Begriff von den, neben Kraftwerk, entscheidendsten Electronic-Musikern: Front 242. Als Daniel B. 1981 Front 242 ins Leben rief, wußte noch keiner, was sich aus dem Chaos der neuen Technologien wohl entwickeln würde. Als dann später P. Codenys, J. L. DeMeyer und Richard JK hinzukamen, mauserten sich Front 242 von einem Album zum nächsten und gehörten alsbald zu den wichtigsten Tekkno-Musikern. Mit kompromißlosem Elektro schufen sich die Belgier eine feste Fangemeinde und wurden bereits nach einigen Jahren Vorgruppe bei Depeche Mode. Mit dem 88er Album "Front by Front" bewiesen sie ihren Führungsanspruch auf dem Gebiet der elektronischen Musik. Vor zwei Jahren kam dann "Tyranny >FOR YOU<", ein Album, das einerseits als "Epilog" betrachtet, klassische 242-Elemente mit neuer technischer Perfektion vereinte und andererseits erheblich mehr Dancefloor- und Rhythmus-Elemente

Sade

Love Deluxe Elegante Barmusik für Open Nights von der Queen des Soul-Jazz. Unterkühlt vorgetragen, trotzdem sympathisch-kompetent präsentiert: Nichts für Stammtisch-Gezeter. Vermissst wird bei den jazzig angehauchten Kompositionen allerdings etwas Abwechslung.



Reingehört

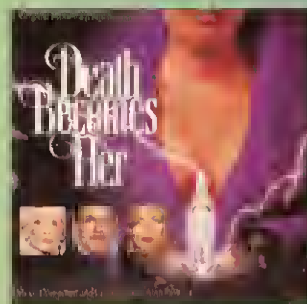


Shawn Colvin

Fat City Die US-Amazone kombiniert in ihrem zweiten Album Joni-Mitchell-Touch mit Folk-Feeling, Pop-Einflüsse mit Down-to-Earth-Musik. Die melodischen Songs klingen ehrlich, leicht verträumt und durch die Bank langfristig motivierend.

Alan Silvestri

Death becomes her Der orchestrale Soundtrack zu "Der Tod steht Ihr gut" wird dem cineastischen Geniestreich in keiner Weise gerecht. Belanglose Melodien, demotiviert arrangiert: Von subtilem Humor und dezentem Spannung kommt nichts rüber. "Setzen – 4" für Alan Silvestri.



ROGER WATERS



Roger Waters

Amused to Death Das Ex-Pink-Floyd-Mitglied beschert uns ein "Hörspiel" in klanglicher Perfektion. Dank Q-Sound-Technik wird ein Surround-Klangfeld geschaffen, das die eigenwilligen Kompositionen bestens in Szene setzt. Für High-Tech Freaks, die Ihre Anlage durchtesten wollen.

autwies. Insgesamt war die 91er "Tyranny >FOR YOU<" wesentlich härter und aggressiver als die unmittelbaren Vorgänger.

Das Jahr 1993 scheint ein weiterer Höhepunkt in der 242-Geschichte zu werden. Im Frühjahr dürfen sich Elektrofans auf ein neues Album der Belgier freuen. Zudem liegt schon seit einiger Zeit ein Live-Mitschnitt in den Plattenläden.

Auf *Live Target* (Guzzi 888) finden sich sowohl Klassiker wie "No Shuffle" und "Headhunter", als auch einige andere Stücke der "Tyranny >FOR YOU<" und "Front by Front". Der an sich illegal in Italien gepresste Live-Mitschnitt wurde letztes Jahr von der Polizei beschlagnahmt. Auf Drängen der Band und angesichts der überraschend guten Qualität der Mitschnitte entschied man sich letztendlich *Live Target* zu verkaufen. Recht so! Denn die Live-CD gehört wirklich zu den besten.

Zugabe für freudig erregte Tekkno-Fans und solche, die es werden wollen: *Integration EIGHT X TEN* (RRE 14/INT 649.000). "Play it Again Sam", 242's Plattenfirma, packte auf das Musikvideo 36 Minuten

242



Tekkno vom Feinsten. Neben Klassiker-Clips, wie "Headhunter", "Tragedy >FOR YOU<" und "Front by Front", finden wir auch bislang unveröffentlichte Live-Mitschnitte auf dem Magnetband.

Die Mehrzahl der Clips tragen übrigens die Handschrift von Anton Corbijn (U2, Depeche Mode). Elektrotans müssen zugreifen, Dancefloor-Freunde mit Hang zu Stromschlägen sollten auf jeden Fall mal reinschauen. Es lohnt sich. *kn*

penmitgliedern informiert, sondern findet 13 vorgefertigte *BattleTech*-Szenarien zum sofortigen Nachspielen. Quasi als Bonus dienen zwei zusätzliche *Mechkrieger*-Missionen. Wem das als Hintergrund nicht reicht, der kann die Abenteuer der *Kell Hounds* in der Krieger-Trilogie von Michael Stackpole nachlesen. Die drei Bücher (*En Garde*, *Riposte* und *Coupé*) sind beim Heyne-Verlag erschienen.

Fans und Einsteiger, die mit purer Zahlenschieberei nicht viel anfangen können, greifen zur komplett überarbeiteten Neuausgabe des Strategiespiels **BattleTech: Kampfko-**

Typen, die in dem Spiel vorkommen und zu guter Letzt 14 Kunststoffminiaturen der bekanntesten Roboter. Wem die eigene Truppe zu klein erscheint, kann seine Plastikarmee einfach durch den Zukauf neuer Figuren aufstocken. Die Miniaturen – 14 Stück – gibt es unter dem Titel **...Mechs!** auch separat zu kaufen. Diese sind, wie die Roboter aus dem Originalspiel, noch unbemalt. Um das richtige *BattleMech*-Feeling aufkommen zu lassen, sollten kunstgewandte Spieler zu Farbtöpf und Pinsel greifen, bevor sie ihre Truppen in den Kampf ziehen lassen. *mh*



Battletech



Productions mit schöner Regelmäßigkeit deutsche Fans mit neuem Spielefutter. Besonders lobenswert: Fantasy-Productions übersetzt in mühevoller Fleißarbeit Regelwerke und Spielepackungen komplett vom amerikanischen Original ins Deutsche.

Frisch aus der Druckerei, trudelte nun das *BattleTech*-Szenarienbuch **Die Kell Hounds** in der Redaktion ein. Wie die meisten Fans wissen, tummeln sich auf den Schlachtfeldern des 4. Jahrtausends nicht nur offizielle Mech-Armeen, son-

der auch kleine schlagkräftige Söldnercrews. Die *Kell Hounds* sind eine solche Minitruppe. In dem dazugehörigen Regelwerk wird der Spieler nicht nur über den historischen Hintergrund der Einheit und der einzelnen Trup-

Table-Board-Spieler, die sich auf Programme der amerikanischen Firma FASA spezialisiert haben und hauptsächlich mit gigantischen Kampfrobotern, den *BattleMechs*, über tuturistische Schlachtfelder stapfen, können sich über Mangel an Nachschub neuer Szenarien, passender Romane und frischer Spielbretter wirklich nicht beklagen. So versorgt die Düsseldorf-er Company Fantasy-

Productions mit schöner Regelmäßigkeit deutsche Fans mit neuem Spielefutter. Besonders lobenswert: Fantasy-Productions übersetzt in mühevoller Fleißarbeit Regelwerke und Spielepackungen komplett vom amerikanischen Original ins Deutsche.



tosse des 4. Jahrtausends. Die Neuauflage hat sich gelohnt. Wer die Spielpackung öffnet, dem fällt nicht nur ein rund 60 Seiten starkes Handbuch entgegen, sondern zusätzlich zwei farbig, mit Hex-Feldern versehene Schlachtfeldbögen. Abgerundet wird der taktische Sf-Spaß durch zwei sechsseitige Würfel, ein ausführliches Informationsheft für verschiedene *Battle-Mech-*

Teddybären

Wirklich geniale Comics kann man zur Zeit mit der Lupe suchen. Entweder finden wir die n-te Fortsetzung von etablierten Serien oder dumme Plagiate bekannter Zeichner. Ein Prachtexemplar dieser raren Gattung sei deshalb wärmstens empfohlen. Das englische Autorenzeichnergespann Ian McDonald und David Lyttelton entführt uns direkt in die Abgründe einer alternativen Spielzeugwelt, in der Barbie-Puppen auf den Strich gehen, abgeschabte Teddybären als



raubeinige Bullen auftreten und Roboter den kommunistischen Klassenkampf proben. David Lyttelton hat seine zerzausten Paradiesvögel, deutlich George Grozs inspiriert, in eine säurezerfressene, kaputte Zukunft gestellt, die von der unsrigen gar nicht so weit entfernt ist. Für leider teure 40 Mark sollten wir einen Blick riskieren. **vw**



keiten zu beschaffen und wer fährt zum Bücherkaufen schon gleich nach England.

Zum Glück haben wir jetzt eine reichlich sprudelnde Literaturquelle in Deutschland gefunden, die entweder alles am Lager hat oder jederzeit besorgen kann.

Der fantasybegeisterte Grafikfreund wende sich deshalb bitte an den:

Airbrush Shop Hamburg
Holsteinischer Kamp 64
2000 Hamburg 76
Tel. 0 40/29 59 39

und fordere dort einen kostenlosen Buchkatalog an. Die mit reichlich Rittern und Monstern getränkten Folianten könnt Ihr Euch per Nachnahme zusenden lassen.

Kunstmonster



Immer wieder erreichen uns Anfragen von Eurer Seite, wo denn nur all die tollen Grafiken und Monsterbilder in den Rollenspielen von SSI herkommen. Die Antwort: aus dem reichhaltigen Fundus von TSR, in den Staaten der Lizenzhal-

ter der AD&D-Rollenspielreihe. Natürlich sind dort inzwischen auch zahlreiche Alben, Kalender und Bücher mit den schönsten Zeichnungen so bekannter TSR-Hausgrafiker wie Larry Elmore, Jeff Easley oder Keith Parkinson erschienen. Die

Auswahl ist riesengroß. Von Magierschulen, über Zwergenvölker und Drachenhorte ist alles im Angebot. Auch wer sich nur für ein bestimmtes Szenario erwärmen kann wird umfassend bedient. Das kleine Problem für uns und Euch: Die bibliophilen Schätze sind in Deutschland nur unter Schwierig-



Es gibt immer noch Leute, die nicht bei uns bestellen.....aber nicht mehr lange!!!

GAMELINE

Am Fässlesgrund 10 · 7730 VS-Schwenningen · Tel.: 07720/22728 · Tel. 2: 07720/22729 · Telefax: 07720/22730

Programm	Amiga	IBM
1869	DV 69.97	83.97
A-Train	DV 97.97	97.97
A-Train Const. Set	DV —	41.97
A.Macleans Pool Billard	DA 83.97	82.97
A.T.A.C.	DA 83.97	90.97
Abandoned Places 2	DV 62.97	83.97
Acas of the Pacific	DV 76.97	76.97
Addams Family	DA 55.97	—
Airbus A 320	DV 90.97	97.97
Alone In the Dark	—	90.97
Amazon	—	97.97
Another World	DA 55.97	62.97
Apidyse	DA 55.97	—
Aquatic Games	DA 59.47	—
Aquaventure	DA 55.97	—
Armour Geddon 2	DA 62.97	69.97
Assassin	DA 48.97	—
AV-88 Harrier Assault	DA 83.97	83.97
B-17 Flying Fort.	DA 83.97	97.97
Bane o.t. Cosmic Forge	DV 34.97	69.97
Bard's Tale Cons. Set	DA 69.97	—
BAT 2	DV 76.97	83.97
Battle Team (B.late+D.)	DA 69.97	76.97
BC Kid	DA 49.97	—
Bill's Tomato Game	DA 62.97	—
Bitmap Bros Vol.1	DA 55.97	55.97
Bitmap Broe Vol.2	DA 48.97	48.97
Bleck Crypt	DV 59.47	Vorb.
Body Blows	DA 55.97	—
Buck Rogers 2	DV 76.97	83.97
Bundesliga Man. Prof.	DV 69.97	69.97
Bunny Bricks	DA 48.97	48.97
Campaign	DV 56.47	76.97
Castles 2	DA Anfr.	76.97
Car & Driver	DA 83.97	83.97
Civilization	DV 80.47	97.97
Commenche White Light	DV —	97.97
Conquest of the Longb.	DV 83.97	83.97
Cool Croc Twins	DA 55.97	55.97
Creepers	DA 62.97	83.97
Crisis in the Kremlin	DA 69.97	90.97
Cruise for a Corps	DV 62.97	82.97
Curse of Entchantele	DV 83.97	83.97
Cyberblast	DA 41.97	—
CyberRace	DV 76.97	83.97
Cytron	DA 55.97	—
D-Generation	DA 41.97	69.97
Dagger of Amon Ra (LB2)	DV 83.97	83.97
Dark Hall	DA 90.97	90.97
Dark Queen Of Kryn	DV 66.47	83.97
Darkseed	DV 69.97	76.97
Darklands	DA 76.97	97.97
Das Schwerze Auge 1.5MB	DV 76.97	83.97
Das Schwerze Auge 1MB	DV 76.97	—
Death Knights of Kryn	DA 69.97	69.97
Der Patrizier	DV 69.97	69.97
Desert Strike	DA 59.47	—
Die Hard 2	DA 55.47	62.97
Die Kathedrale	DV 83.97	83.97
DoJo Dan	DA 55.97	—
Dune	DV 62.97	76.97
Dune II	DV 55.97	62.97
Dynablast (mit Adap.)	DA 69.97	62.97
Eco Quest	DV 76.97	76.97
Elite 2	DA —	90.97
Elite Plus	DA Anfr.	90.97
Elvire 2	DV 69.97	83.97
Entity	DA 76.97	Anfr.
Eternam	DV —	83.97
European Championship	DA 55.97	62.97
Eye of the Beholder	DV 69.97	69.97
Eye of the Beholder 2	DV 83.97	83.97
F-15 Strike Eagle 3	DA —	97.97
Falcon 3.0	DA —	97.97
Fire and Ice	DA 48.97	55.97
Formula 1 Gr.Prix	DA 80.47	104.97

Programm	Amiga	IBM
Front Page Sp. Football	DA —	83.97
Global Conquest	DA 69.97	97.97
Global Effect	DV 69.97	69.97
Goblins 2	DV 69.97	90.97
Gods	DA 48.97	69.97
Grand Prix Unlimited	DA 69.97	69.97
Gunship 2000	DA 83.97	97.97
Hannibal	DV 69.97	83.97
Harrier Jump Jet	DA —	97.97
Heart of China	DV 69.97	83.97
Heimdall	DV 66.47	69.97
Hexuma	DV 83.97	83.97
History Line 1914-1918	DV 83.97	83.97
Inca	DV —	97.97
Indiana Jones 4	DV 83.97	90.97
Indiana Jones 4 Act.	DA 55.97	59.47
Jaguar XJ 220	DA 55.97	—
James Pond	DA 17.47	—
James Pond 2 (Robocod)	DA 55.97	—
Jim Power	DA 55.47	—
John Madden Football 2	DV 59.47	62.97
Jonathan	DV 83.97	83.97
KGB	DV 59.47	66.47
Kings Quest 5	DV 69.97	97.97
Kings Quest 6	DV —	83.97
Leather Goddesses 2	DA 62.97	83.97
Legend	DA 62.97	69.97
Legend of Kyrandia	DV 66.47	66.47
Legends of Valour	DV 83.97	83.97
Leisure Suit Larry 5	DV 76.97	83.97
Lemmings	DA 55.97	69.97
Lemmings Boot + ADD ON	DA 55.97	62.97
Lemmings Data Disk	DA 41.97	48.97
Lemmings Double Peck	DA 76.97	76.97
Lemmings 2 The Tribes	DA 62.97	83.97
Lethal Weapon 3	DA 62.97	62.97
Links	DA 76.97	90.97
Links 386 Pro	DA —	104.97
Lionheart	DA 55.97	—
Lord of the Rings 2	DA 69.97	76.97
Lotus Esprit T.Ch. 3	DA 48.97	—
Lure of the Temptress	DV 62.97	89.97
Mad TV	DV 69.97	83.97
Mad TV Data Disk	DV 41.97	41.97
Manchester United Euro.	DA 55.97	55.97
Maniac Mansion 2	DV Anfr.	90.97
Mentis	DA —	97.97
Mc Donald's Land	DA 48.97	48.97
Mege Jo Maria/First Sam.	DA 69.97	—
Microprose Golf	DA 80.47	80.47
Might and Magic 4	DV Anfr.	69.97
Monkey Island	DV 69.97	83.97
Monkey Island 2	DV 83.97	83.97
Nick Feldo's Chem.Golf	DV 83.97	Vorb.
Nigel Mansell World Ch.	DA 55.47	62.97
No Second Price	DA 48.97	62.97
Nova 9	DA 66.47	83.97
Patriot	DA 76.97	76.97
Parasol Stars	DA 48.97	—
Perfect General	DV 76.97	83.97
Perfect General Data D.	DV 41.97	41.97
PGA Golf Plus	DA 69.97	76.97
Pinball Dreams	DA 48.97	55.97
Pinball Fantasies	DA 55.97	Vorb.
Pinball Illusions	DA 69.97	83.97
Police Quest 3	DA 55.97	—
Pool	DA 62.97	69.97
Pods of Darkness	DV 69.97	76.97
Populous 2	DV —	Vorb.
Privateer	DA 48.97	—
Project-X	DA 69.97	69.97
Prophecy of the Shadow	DA 48.97	62.97
Push Over	DV 83.97	83.97
Quest for Glory 2	DV 83.97	83.97
Quest for Glory 3	DV 80.47	90.97
Railroad Tycoon	DA 48.97	69.97
Rampart	DV 62.97	76.97
Realms	DA 62.97	76.97

Programm	Amiga	IBM
Red Zone	DA 55.97	—
Regent	DV 69.97	—
Rex Nebular	DA 76.97	83.97
Rise of the Dragon	DA 59.47	59.47
Risky Woods	DA 55.97	69.97
Robocop 3	DA 62.97	83.97
Rom AD	DV 48.97	55.97
Sensible Soccer 92/93	DA 62.97	—
Shadow of the Beast 3	DA —	104.97
Shadow of the Comet CD	DA 62.97	62.97
Shadowlands	DV —	83.97
Sherlock Holmes	DA 80.47	80.47
Silent Service 2	DA 55.97	—
Silly Putty	DV 83.97	83.97
Sim Ant	DV 62.97	90.97
Sim City/Populous	DV 83.97	90.97
Sim Earth	DV 76.97	83.97
Sim Life	DA 41.97	—
Sink or Swim	DA 76.97	83.97
Space Hulk	DV 69.97	83.97
Space Quest 4	DV 62.97	111.97
Space Quest 5	DA 62.97	83.97
Space Shuttle	DA 80.47	90.97
Spaceward Hol	DA —	69.47
Special Forces	DA 69.97	83.97
Spellcasting 301	DA —	69.97
Spelljammer	DV 69.97	83.97
St. Thomas	DA 59.47	62.97
Sler Control 2	DA 76.97	76.97
Starflight 2	DV 76.97	76.97
Star Trek 25th Anniv.	DA 76.97	62.97
Streetfighter II	DA —	90.97
Strike Commander	DA Anfr.	90.97
Stunt Island	DA 62.97	Vorb.
Summoning	DA 73.47	80.47
Super Hero	DA —	97.97
Super Telris	DA 48.97	69.97
Task Force 1942	DA —	83.97
Tennis Cup 2	DA 55.97	55.97
Terminator 2029	DA 48.97	Vorb.
The Chaos Engine	DV 69.97	83.97
The Humans	DV 76.97	76.97
The Incredible Machine	DA —	62.97
The Legacy	DA 55.97	55.97
The Siege	DA 55.97	—
Transactica	DA 55.97	—
Troddlers	DA 13.97	—
Turman 2	DV 48.97	55.97
Ughl	DA 69.97	76.97
Ultima 6	DA —	83.97
Ultima 7	DV —	97.97
Ultima 7 kpl.deutsch	DA —	83.97
Ultima 7 Tell 2	DA —	83.97
Ultima Underworld	DA —	83.97
Ultimate Underworld 2	DA —	83.97
Vikings-Fields of Conq.	DA 55.97	83.97
Vroom	DA 55.97	Vorb.
Vroom Data Disc	DA 38.97	—
Walker	DA 62.97	Vorb.
Waxworks	DA 76.97	76.97
Wayne Gretzky 2 Can.Cup	DA 48.97	62.97
Wayne Gretzky 3	DA —	83.97
Ween	DA 69.97	90.97
Whale's Voyage	DA 76.97	76.97
Wing Commander	DA —	66.47
Wing Commander	DV 83.97	—
Wing Commander 2	DV —	83.97
Wing Commander 2 Op.1	DA —	41.97
Wing Commander 2 Op.2	DA —	41.97
Wizardry 7	DA —	83.97
Wizkid	DA 55.97	—
WWF Wrestling 2	DA 62.97	69.97
X-Wing	DA —	83.97
Zool	DA 48.97	—
Zyconix	DA 48.97	48.97

Zu den wichtigsten Spielen
Komplettlösungen

Konsole		
Game Boy		
Bugs Bunny Crazy C	DA	45.06
Ghosts Busters 2		57.36
Loopz		40.96
Mickey Mouse	DA	49.16
Nemesis		57.36
Paperboy 2	DA	57.36
Parodius		65.56
Super Mario Land 2		65.56
The Simpsons		57.36
Turtles II		57.36
Tiny Toon		57.36
WWF Superstars		57.36
Mega Drive		
Grundgerät o. Spiel	DV	259.95
A. Senna Sup.Gr.Prix 2	DA	98.36
Alien 3	DA	98.36
Batman	DA	98.36
EA-Hockey	DA	106.56
Lemmings	DA	106.56
Sonic 2	DA	98.36
Super Monaco 2		98.36
Super Thunder Blade	DA	98.36
Tazmania	DA	98.36
Famicon Super NES		
Super NES	US Anfr.	
Axelay	US	129.95
Bart's Nightmare	US	125.95
Castlevania 4	US	132.95
F-Zero	US	102.95
Lemmings	US	128.95
Mystical Ninja	US	125.95
Parodius	US	133.95
Robocop 3	US	125.95
Super R-Type	US	80.95
Super Ghouls'n Ghosts	US	112.95
Street Fighter II	US	129.95
Tom and Jerry	US	129.95

- Alle Spiele lieferbar für jedes gängige Computer- + Konsolensystem
- DV = Anleitung und Software in deutsch, DA = Anleitung in deutsch
- Lieferung per Postnachnahme: 10,— DM, Vorauszahlung 8,— DM, Eilzuschlag zusätzlich 7,— DM. Ausland: nur gegen Vorauszahlung mit Eurocheck 15,— DM, Versandkosten im Inland zuzüglich 15% MwSt.
- Ab Bestellwert DM 180,— liefern wir nur im Inland versendkostenfrei
- Schriftliche Bestellungen und Vorbestellungen werden jederzeit entgegengenommen.
- Bestellennahme von 10.00 - 19.00 Uhr.
- Komplettkatalog gegen DM 5,— in Briefmarken.



Bullfrog zieht alle Register: In Syndicate geht's strategisch zu



Lange genug hat's gedauert: Strike Commander im Anflug

Greenpeace läßt grüßen: Wir retten in Eco Quest 2 tropische Bäume

Die Zeit vergeht wie im Fluge. Scheint's so, daß wir erst gestern Weihnachten feierten, so rücken nun die Osterfeiertage in erreichbare Nähe. Aber nicht nur der Osterhase hat ein paar flauschige Überraschungen für Euch parat. Viele Spielefirmen peilen den Ostertermin schon mit ein paar coolen Neuheiten an. Mit von der Partie sind auch ein paar Weihnachtsnachzügler, die der Nikolaus in der Eile vergessen hatte.

Virgins Multimedia-CD-Spektakel **The 7th Guest** muß sich, ebenso wie der dritte Teil der **Eye of the Beholder**-Saga auf dem Teststand bewähren. Vielflieger brausen mit Digital Integrations Superflieger **Tornado** durch den 3-D-Himmel, Strategen genießen den neuen Taktik-Knüller der **Populous**-Macher. Im Visier unserer Actionadventure-Experten, muß der **Cadaver**-Killer **Darkmere** zeigen, was in ihm steckt.

Unter der Rubrik "Was schon Weihnachten fertig sein sollte", präsentieren wir Euch ein paar schnuffige Spielekandidaten. So hat im fernen Texas Origin endlich grünes Licht für den Start von **Strike Commander** gegeben, Sierra kümmert sich im Öko-Grafikadventure **Eco Quest 2** um den brasilianischen Regenwald.



Der Euroflieger im Härte-test: Tornado



5

erscheint am
14. April 1993



T'BIRD

MADE BY AQUARIUS



POWER GTWG-T'BIRD CLASSIC 386/S-PC IN 2
2MB, HD 50 MB, (17MS), 14" VEGA 2 MONITOR
DER PROFI UND FUNCGAMER MIT SOUND-
KARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0
TEXTVERARBEITUNG, PC-
VIRUS-SCHUTZ UND 2 GAMES
UNVERB. VERKAUFSPREIS:

1999,-

NEW T'BIRD DRIVE CD-ROM

4MB, VORBEREITET FÜR INT. 500 MHz
MIT 50 MB, HD 50 MB, (17MS), 14" VEGA 2
MONITOR. DIE MULTIMEDIA-MACHINE MIT
SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT
WINDOWS 3.1, MICROSOFT
WINDOWS ENTERTAINMENT
PACK, 2 TOP GAMES U.V.M.
UNVERB. VERKAUFSPREIS:

2599,-



CeBIT'93
HANNOVER
HALLE 1, STAND 7A4/7B3

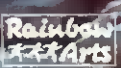
WIR VERLOSEN MEHRERE 100 TOP GAMES AUF DISK
UND CD. AUSSERDEM SPECIAL VIP SERVICE FÜR T'BIRD
CLUBMITGLIEDER. DAS T'BIRD TEAM ERWARTET EUCH!



MICROPROSE

BONNICO

LucasArts



TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES



Die vier superstarken Turtles für die vier superstarken Systeme

Cowabunga!

Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael sind für alle da. Mit Supergrafik in Videoqualität. Sound der Spitzenklasse für den Game Boy, NES, Super NES und für das Sega Mega Drive. Volle Power! Los geht's. Gegen Shredder, Krang und ihre blöde Bande blutsaugender Bastarde. Du bringst es!

Experten im Turtle-Fieber:

POWER PLAY 11/92 zu "Back from the Sewers": "Super... ein grafisch hervorragendes Actionspiel".

POWER PLAY 11/92 zu "Arcade Game": "...technisch kann man's kaum besser machen...", und VIDEO GAMES 4/91: "...strotzt nur so vor Spezialeffekten..."

Play Time 10/92 zu "Turtles in Time":

"Sie sind wieder da, und sie sind besser als je zuvor."

VIDEO GAMES 1/93 zu "Hyperstone Heist": "...vier actionreiche Levels...spektakuläre Surfeinlagen...viele große und sauber animierte Sprites...ein komplett neugestaltetes Spiel".



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele Adventure · Action · Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KDNAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Teenage Mutant Hero Turtles © Mirage Studios, USA. All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively Licensed by Surge Licensing Inc. Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

KONAMI



Superstarker Videospielspaß

PALCOM SOFTWARE

F&P 92/506 P1